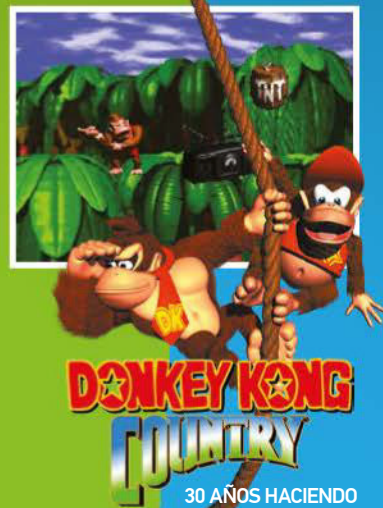


¡VIEJUNO!

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

retro GAMER



**DONKEY KONG
COUNTRY**

30 AÑOS HACIENDO
EL MONO: DESDE SNES
HASTA SWITCH

THE SPECTRUM

TE CONTAMOS
CÓMO SE
HA CREADO
ESTE NUEVO
MAQUINÓN



ATARI 7800+
WAVE
RACE 64
RIVEN
ASTÉRIX
DINOPUNK
TARGET:
RENEGADE
ZILLION
SNATCHER
ALIEN 3: THE GUN



PSP

20º ANIVERSARIO

REPASAMOS LA HISTORIA DE ESTA GRAN PORTÁTIL

MICKEY MANIA

ASÍ SE DISEÑÓ LA
MARAVILLA DE 16 BITS



COIN-OPS DE KONAMI

SUS MEJORES ARCADES
DE LOS 80 Y 90

SAGA RIDGE RACER

DESCUBRE LA
EVOLUCIÓN DEL



retro

The Spectrum

48
JUEGOS INCLUIDOS



¡Algunos tiempos pasados fueron mejores!

Incluye 48 juegos esenciales:

- Alien Girl: Skirmish Edition • Ant Attack • Army Moves • Auf Wiedersehen Monty • Avalon • Bobby Bearing • Cosmic Payback • Devwill Too • Exolon • Fairlight • Firelord • Football Manager 2 • Freddy Hardest
- The Great Escape • Head over Heels • Highway Encounter • The Hobbit • Horace Goes Skiing • Jack the Nipper • Knot in 3D • The Lords of Midnight • Manic Miner • Match Day II • Movie • Nodes of Yesod • Penetrator
- Phantis (Game Over II) • Pheenix • Pyracurse • Quazatron • Robin of the Wood • Saboteur! Remastered
- Shovel Adventure • Skool Daze • Snake Escape • Spellbound • Starquake • Starstrike II • El Stompo • Stonkers • TCQ • Target: Renegade • Technician Ted - The Megamix • Tenebra • Trashman
- The Way of the Exploding Fist • Wheelie • Where Time Stood Still



YA DISPONIBLE

© 2024 Retro Games Ltd. The Spectrum is a registered trademark of Retro Games Ltd. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.

RETRO
GAMES

SUMARIO

>> **Retro Gamer 50** The Spectrum, ¡así se ha creado esta obra de arte!



RETORADAR

4 **Feria MSX malagueña y RetroAlacant:** Dos eventos retro de envergadura.

5 **RetroPlay II y Amstrad Eterno 2024:** Ferias celebradas en Valencia y Parla.

6 **Analogue 3D:** Una N64... pero en 4K.

8 **Museo OXO Madrid:** ¡Ya está en marcha!

9 **Former Dawn:** Un increíble RPG de NES.

10 **Evercade:** Así son sus nuevos modelos.

11 **Merchan Spectrum:** Tazas, mandos...

12 **Libros gaming:** Imprescindibles.

RETRO GAMERS

14 **"Cómo triunfar siendo YouTuber retro"**

REPORTAJES

16 **Pasión por Donkey Kong:** Disfruta de sus mejores aventuras en Switch con NSO.

28 **Zillion:** La Misión Imposible de Sega.

32 **Donkey Kong Country:** ¿Eran 16 bits?

36 **Donkey Kong Country Returns HD:** El retorno del gorila más mono.

56 **Riven:** Una secuela muy "Mystica".

62 **The Bitmap Brothers:** Conoce su legado.

70 **Wave Race 64:** Cuidado, que salpica.

76 **Dinopunk:** Saltos coloridos e indies.

86 **Astérix:** ¡Qué juegoazo, por Tutatis!

90 **Arcades de Konami:** Canela en rama.

108 **Mickey Mania:** Pura magia Disney.

114 **Atari 7800+:** Una verdadera preciosidad.

116 **Shooters PS1:** Se disparan los precios.

GUÍAS DEFINITIVAS

40 **Snatcher**

96 **Target: Renegade**

102 **Alien 3: The Gun**

HARDWARE HEAVEN

120 **Zodiac**

HOMEBREW

132 **Así se hizo Sergio Kidd**

SOUND TEST

140 **David Wise**

PANTALLA FINAL

146 **Shadow Dancer**



46

LA HISTORIA DE THE SPECTRUM

Te contamos cómo ha sido posible dar vida a The Spectrum, la nueva máquina de Retro Games que va a enamorar a los seguidores de la maravilla de Sinclair.



122 Saga Ridge Racer

Abróchate el cinturón porque vamos a mostrarte cómo ha sido la evolución de la fantástica serie de velocidad de Namco.



18

20º aniversario de PSP

Repasamos la trayectoria de la famosa consola de Sony que cambió para siempre el mercado de las portátiles.

80

Bit Managers

Entrevista exclusiva a uno de los estudios más relevantes y exitosos de toda la historia del software español.

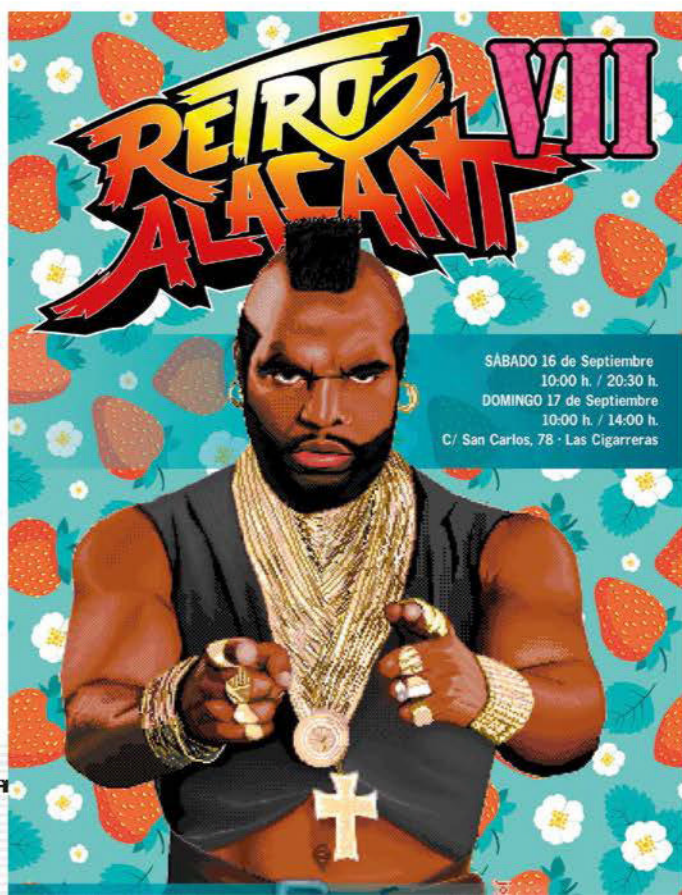


CELEBRANDO EL ESTÁNDAR JAPONÉS EN MÁLAGA

Hay pocas comunidades que sean tan activas como la que rodea a los ordenadores

MSX, que suele reunirse varias veces al año a lo largo y ancho de este país. El pasado 7 de septiembre, los aficionados a este sistema se concentraron en la Escuela de Videojuegos y Arte Digital de Málaga, y durante la mayor parte de ese sábado se celebraron varias conferencias muy atractivas. Rafael Corrales efectuó un repaso a su historia personal con el MSX, Gabriel Caffarena dio una "master class" acerca del popular chip Z80 y Héctor Lara desveló secretos y detalles realmente curiosos de la segunda entrega de la saga *Metal Gear*. Además, había a disposición de los asistentes varios ordenadores con las obras más recientes -tanto de hardware como de software-, y Narcisound celebró uno de sus retroconciertos de chiptune en directo. Si te perdistes el evento, puedes disfrutar de las grabaciones en el canal de YouTube de los "Usuarios MSX de Málaga". 🌟

» Héctor Lara (Udamaster) hablando sobre el Metal Gear favorito de Kojima, foto cortesía del mismo Héctor.



OCTAVA EDICIÓN DE RETROALACANT

El fin de semana del 16 y 17 de septiembre tuvo lugar RetroAlacant VIII en el Centro Cultural Las

Cigarreras. Además de celebrar torneos solidarios con clásicos como *Street Fighter II* o el fútbol (para participar había que aportar tres kilos de alimentos no perecederos), esos días se pudieron visitar diversos expositores -generalmente tiendas relacionadas con el mundillo retro- y, por supuesto, se tuvo la posibilidad de jugar con varios ordenadores, consolas y recreativas

de décadas pasadas. A esto hay que sumar algunas charlas realmente interesantes: Roland Perry, uno de los padres del Amstrad CPC, habló de la creación de este ordenador, mientras que Pablo Ruiz de Dinamic repasó los hitos del 40º aniversario de la compañía, y Andrés Miguel Torrubia comentó las bondades de las televisiones CRT a la hora de jugar al retro. Como broche final, Narciso Quintana, que ya viene siendo un habitual en este tipo de eventos, celebró otro de sus ya tradicionales conciertos chiptune. 🌟

cosplay. Por supuesto, también se celebraron torneos de títulos como *Nintendo World Championships: NES Edition*, *Tekken 8* y *Mario Kart 8 Deluxe*, y se realizaron otras actividades, como la grabación de un podcast de Retro entre Amigos, una charla con la voz española de Zelda (Nerea Alfonso), y José Luis Sanz presentó su proyecto Hecho con Pixels. Aprovechamos la ocasión para mandar un fuerte abrazo desde estas páginas a todos los afectados por los trágicos días que han tenido que sufrir recientemente por la DANA. 🌸



» El diseño de la consola consigue mezclar líneas clásicas con una imagen muy actual.



ANALOGUE REINVENTA LA NINTENDO 64

El año pasado, Analogue anunció su recreación de la consola Nintendo 64 en FPGA bajo el nombre de Analogue 3D, pero no ha sido hasta hace unas semanas cuando han desvelado más datos de esta consola, su precio y su fecha definitiva de salida, que en principio estaba establecida para este año.

Ahora sabemos que Analogue 3D llegará a principios de 2025 a un precio de 250 dólares. Sin embargo, a esa cantidad hay que añadir los gastos de envío, los costes de aduanas -que no suelen ser bajos, por otro lado-, y además ya sabemos que ese PVP no incluye mando alguno. Si queremos el "pack completo", podemos comprar el nuevo mando que han diseñado junto a 8BitDo, con joystick con efecto Hall para evitar el famoso "drift", un diseño más acorde a los tiempos actuales y conexión inalámbrica. Eso

sí, habría que desembolsar otros 40 dólares para tener esta virguería, y solo está disponible de momento en Amazon Estados Unidos. Si queremos una experiencia más clásica, siempre podemos usar los mandos que ya tengamos por casa, ya que Analogue 3D dispone de cuatro puertos para mandos de Nintendo 64 (al igual que la consola original), además de dos puertos USB-A para conectar otro tipo de mandos, aunque todavía no está clara la compatibilidad. Eso sí, es posible que el stick analógico de nuestros mandos de Nintendo 64 no funcione hoy en día como debiese ya que el diseño hacía que se desgastara con el uso, pero es una pieza que se puede cambiar fácilmente y de forma relativamente económica... aunque las recreaciones actuales no son tan precisas, todo sea dicho.

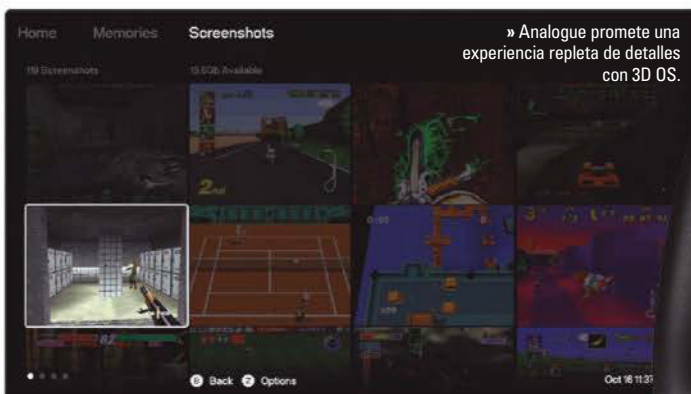
En cuanto a la consola, gracias a una implementación FPGA que han

tardado varios años en perfeccionar, ofrecerá compatibilidad total con todos los juegos, algo que los aficionados a esta consola saben que es complicado de lograr utilizando emuladores en algunas ocasiones, a pesar de que han mejorado bastante en este sentido. Por otro lado, hay que tener en cuenta que Analogue recomienda conectar la consola a una pantalla 4K para lograr un efecto visual similar al que teníamos al conectar la Nintendo 64 a una televisión CRT de la época, aunque también soportará una salida 1080p, pero sin efectos gráficos. Jugar en 4K será algo que marcará la diferencia si está bien implementado, ya que prometen que sus filtros gráficos serán superiores y más fieles a una pantalla CRT clásica que los que pueda ofrecer un "upscaler", y además, sin ningún tipo de lag.

Por desgracia, esta consola no soportará OpenFPGA como la Analogue Pocket -a pesar de tener una

FPGA mucho más potente-, así que nos quedamos sin tener una alternativa "de diseño" a proyectos como MiSTer. A cambio, proporcionarán una interfaz de juego actualizada y personalizada para jugar con Nintendo 64, a la que han bautizado como 3D OS. Y no hay que perder de vista que Analogue 3D está diseñada para funcionar con los cartuchos originales, y que la ranura para tarjetas SD que incluirá junto con una tarjeta de 16GB, sólo servirá para actualizar la consola y guardar capturas. Habrá que ver también la compatibilidad con cartuchos como EverDrive 64, 64drive o el reciente SummerCart64.

En el momento de escribir estas líneas, la consola ya está agotada, pero conociendo a Analogue, seguramente volverá a reabastecer stock más adelante. Mientras tanto, habrá que esperar unos meses para ver si todas las promesas se cumplen y es un desembolso que merezca la pena. ✨



» El mando original de Nintendo 64 fue icónico, pero este de 8BitDo parece más manejable.

¡VIEJUNO!

retro
GAMER

¿Has visto esto?!!

Suscríbete a Retro Gamer y recibirás:



4 + 1 TAZA
REVISTAS HOBBY CONSOLAS RETRO

POR SOLO 29€ ~~39,90€~~

Además, al suscribirte recibes la revista antes que nadie y accedes gratis a la edición digital en Kioskoy+.

Puedes suscribirte **aquí**



Por teléfono
91 514 06 00

O por email:
suscripciones@henneomagazines.com

OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE DICIEMBRE DE 2024. Cada suscriptor tendrá acceso gratuito a la edición digital de Retrogamer en Kiosko y Mas. Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android

En cumplimiento de la normativa vigente en materia de Protección de Datos personales, te informamos de que los datos que nos proporciones serán tratados por el Responsable del Tratamiento Henneo Magazines, S.A. con objeto de (I) gestionar tu suscripción y (II) ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa o de terceros relacionados con los sectores editorial, automoción, informática, tecnología, telecomunicaciones, electrónica, videojuegos, seguros, financiero y crédito, infancia y puericultura, alimentación, formación y educación, hogar, salud y productos farmacéuticos, ocio, gran consumo, cuidado personal, agua, energía y transportes, turismo y viajes, inmobiliario, juguetería, textil, ONG y productos/servicios para animales y mascotas. La base legitimadora del tratamiento es ejecución del contrato para la finalidad (I) e interés legítimo para la finalidad (II). Tus datos no serán cedidos a terceros, salvo obligación legal. Tus datos serán conservados hasta cumplir con la finalidad. Podrás ejercer tus derechos de acceso, rectificación, supresión, limitación del tratamiento y oposición mediante escrito a Henneo Magazines, S. A. C/Juan de Mariana nº 15, 28045 Madrid, o correo electrónico a hobbyconsolas@henneomagazines.com.



OXO MUSEO DEL VIDEOJUEGO DE MADRID ABRE SUS PUERTAS ESTE AÑO

Desde principios de diciembre, se han abierto las puertas de OXO Museo del Videojuego en Madrid, un espacio que hasta ahora era exclusivo de la ciudad de Málaga.



» Esta es la imponente fachada del céntrico palacete isabelino.

Para albergar este museo, se ha elegido un palacete isabelino en una calle aledaña a la céntrica Plaza de Callao, que hasta hace un par de años era una imponente librería. Sus 1.600 metros cuadrados, distribuidos en cinco plantas, están repletos de material lúdico, al igual que su equivalente malagueño. Dispone de una exposición permanente dedicada a mostrar las siete décadas de historia del videojuego, desde los primeros dispositivos de ocio electrónico hasta las máquinas más actuales. Además no es un museo meramente contemplativo, sino que varios ordenadores y consolas están disponibles para que grandes y pequeños puedan revivir los títulos más emblemáticos. Por supuesto, el museo también tiene como objetivo visibilizar la creación de videojuegos en nuestro país, y las empresas patrias gozan de un gran protagonismo en OXO.

Una de sus plantas está dedicada a una exposición temática temporal de carácter internacional. Teniendo en cuenta lo diversas que han sido

estas exposiciones en Málaga (Dinamic, Final Fantasy, salones arcade japoneses, etc.), esta parte del museo va a suponer un incentivo excelente para volver a visitarlo en más de una ocasión. Si eres un amante de las recreativas y añoras los recreativos Picadilly que se encontraban hace años en Gran Vía (muy cerquita de OXO), también disfrutarás de la visita a este museo puesto que también alberga algunos muebles realmente espectaculares. Y, finalmente, tampoco falta una completa tienda de todo tipo de material relacionado con el mundo de los videojuegos.

Si todo esto que te hemos contado sobre el museo te llama la atención, que sepas que abrió sus puertas hace sólo unos días, el 4 de diciembre exactamente. ¿Y cuál es el precio de las entradas? Pues su rango oscila entre los 16 euros de la entrada reducida, hasta los 21 euros de la general, pasando por los 17,5 euros que cuesta la entrada familiar. Desde aquí, deseamos a este nuevo museo la mejor de las suertes. ✨



» Es difícil abandonar la tienda sin llevamos algo de recuerdo.

» La exposición es similar a la que se puede ver en Málaga.

FORMER DAWN

EL RPG MÁS IMPRESIONANTE DE NES

Aunque nos estamos acostumbrando a ver juegos de gran calidad programados para sistemas clásicos, es justo admitir que la obra de Something Nerdy Studios está a otro nivel. La

compañía lleva cinco años preparando su ópera prima para la 8 bits de Nintendo, y se han marcado como objetivo crear el juego más sorprendente para la NES. Y viendo lo que han logrado hasta ahora, parece que no van a tener muchos problemas en conseguirlo.

Chronicles of Astraea: Former Dawn será un RPG inspirado en clásicos como *Chrono Trigger* o la saga *Breath of Fire*. Para lograr este tipo de juego en una consola a priori tan limitada como la NES, han creado un nuevo mapper llamado MXM-1 que permite hacer frente a las limitaciones del hardware original: gestionar un almacenamiento de más de 2 GB, scroll en todas las direcciones sin ningún tipo de artefacto, más canales de sonido, reproducción de videos o mostrar hasta 960 tiles distintos en pantalla. Todo ello sin introducir una CPU más potente -como con aquel *DOOM* para la NES que realmente se ejecutaba en una

Raspberry Pi- o un chip gráfico independiente al de la consola. Para entender mejor lo que pretenden lograr, hemos hecho una pequeña entrevista a Jared Hoag, el CEO de la compañía.

■ **¿Podrías explicar qué hace especial al mapper MXM-1 a una persona sin conocimientos técnicos?**

Este mapper es especial porque permite que un juego para la NES supere las limitaciones de la consola. No crea nuevos gráficos, pero permite que se vean de la mejor manera posible. También permite que el título pueda ser mucho más largo y con unas animaciones más suaves de lo que era típico en los juegos de la época.

■ **El mapper soporta un espacio equivalente al de 4 CD-ROMs. ¿Cómo de grande va a ser *Former Dawn*?**

Esa cantidad está pensada para tener un ingente número de FMV (Full Motion Video), pero dudo de que seamos capaces de llenar tanto espacio. El juego seguramente tendrá unos 24 MB de ROM y una cantidad más humilde de esos 2 GB de datos de video.

RETRORADAR: OKO Y FORMER DAWN



Jeku

Attack		HP	AP
Nano	Jeku	40/175	38/67
Item	Ava	110/120	49/50
Parry	James	50/123	18/21

■ **¿Usará el cartucho internamente una tarjeta SD? ¿Permitirá esto que el juego tenga actualizaciones o contenido descargable?**

Sí, aunque no tenemos claro si habrá parches para el juego más adelante. Siendo sinceros, preferimos no tener que hacerlo. Creemos que los desarrolladores deberían lanzar sus obras casi sin fallos a la primera, en vez de tener que parchearlas una y otra vez. Es una mala costumbre en el desarrollo de videojuegos actual. Por otro lado, no tenemos planeado hacer ningún DLC para *Former Dawn*.

■ **El cartucho no tiene una CPU extra, pero sí hardware de sonido. ¿Cuántas canciones y qué tipo de sonido escucharemos en el juego?**

Aproximadamente entre 30 y 40 canciones, que harán un total de 90 minutos. Si quieres escuchar el

■ **Hablando de la campaña, el juego está previsto para finales de 2026. ¿Qué porcentaje del juego está hecho hasta ahora?**

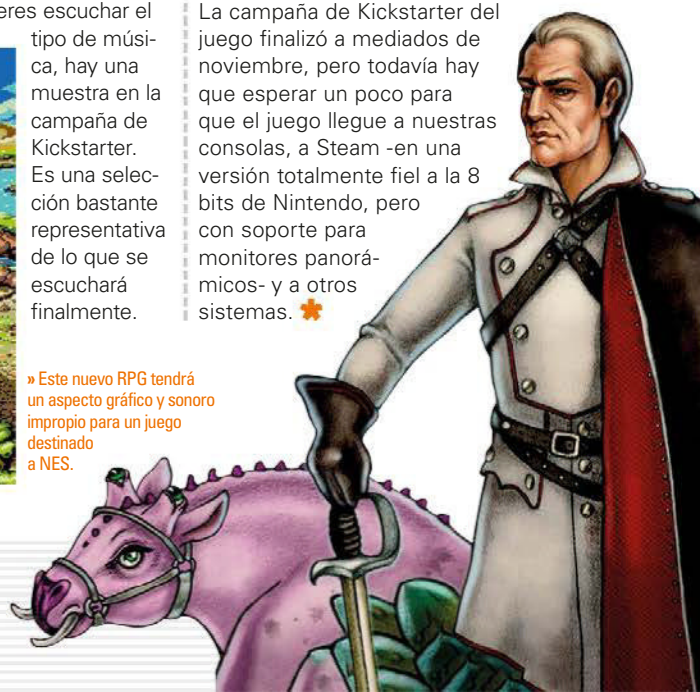
Depende de cómo lo mires: el mapper está completado al 90%, el engine más o menos al 50-60%, el diseño del juego al 10-15% y los personajes aproximadamente al 50%. Las animaciones de los protagonistas están quizás al 40% y los enemigos finales... creemos que al 10%.

■ **¿El cartucho estará basado en FPGA o tenéis pensado implementar chips específicos para el juego?**

Por motivos económicos, el cartucho tendrá una FPGA. No es viable para una compañía pequeña como la nuestra crear cientos o quizás unos pocos miles de ASICs. Eso sí, ¡nos encantaría poder hacerlo!

La campaña de Kickstarter del juego finalizó a mediados de noviembre, pero todavía hay que esperar un poco para que el juego llegue a nuestras consolas, a Steam -en una versión totalmente fiel a la 8 bits de Nintendo, pero con soporte para monitores panorámicos- y a otros sistemas. ✨

» Este nuevo RPG tendrá un aspecto gráfico y sonoro impropio para un juego destinado a NES.





EVERCADE
VS-R



EVERCADE
EXP-R

» Así lucen los nuevos modelos de las consolas retro Evercade.

NOVEDADES EN LA FAMILIA EVERCADE

Los usuarios de Evercade están de enhorabuena, porque la cantidad de novedades en los últimos meses, y los que están por venir, es realmente envidiable.

En primer lugar, hay que destacar que este verano llegaron a España las nuevas versiones de la portátil y la consola de sobremesa: EXP-R y VS-R. Técnicamente son virtualmente idénticas a las anteriores -que ya están descatalogadas-, pero llegan a un precio ligeramente más reducido y en color gris con toques de azul. Ambas consolas se pueden estrenar con la recopilación de los tres primeros títulos de la saga *Tomb Raider*, el primer cartucho con 1 GB de capacidad que se lanza para la consola de Blaze.

Por otro lado, también se estrena una nueva versión de

Evercade, ahora en formato bar-top, para los amantes de los arcades. Evercade Alpha ya está disponible en dos ediciones: una con 6 títulos de la saga *Street Fighter* en memoria y otra con un par de entregas de *Mega Man* y otros títulos de Capcom. Ambas versiones pueden ejecutar los cartuchos de la familia Evercade -disponen de dos slots de cartuchos, como el modelo VS-, tienen una pantalla IPS de ocho pulgadas, controles arcade y dos puertos USB para conectar mandos adicionales. Cada modelo se puede adquirir a un precio recomendado de unos 250 euros.

En cuanto a los juegos, además de la trilogía de *Tomb Raider*, en los últimos meses se han podido ver en las tiendas los siguientes títulos: *Thalamus Collection 1*, con

14 juegos publicados por esta compañía para Commodore 64, *The Bitmap Brothers Collection 2*, con cinco juegos de Amiga y uno de PS1, y *Legacy of Kain Collection*, otro cartucho de 1 GB con las dos primeras entregas de esta saga lanzadas en la primera PlayStation. Hay que destacar que los cartuchos de un gigabyte, al tener una memoria flash con más capacidad de almacenamiento, cuestan 5 euros más que los cartuchos normales.

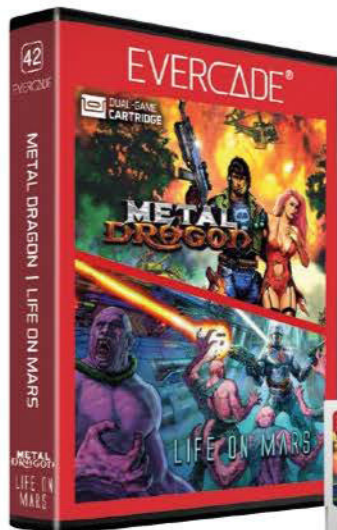
Si tenéis un sitio reservado para los juegos de Evercade en vuestra estantería, id haciendo hueco porque en los últimos meses del año van a ir llegando nuevos recopilatorios muy atractivos. De hecho y en concreto, el tercer volumen de Toaplan y el segundo de Data East deberían estar ya disponibles. El

primero cuenta con 7 títulos -con joyas como *Batsugun* o *Truxton II*-, y el de Data East contiene la friolera de 12 juegos, incluyendo recreativas tan espectaculares como *Midnight Resistance* o *Edward Randy*.

Y el año lo van a cerrar otros dos nuevos recopilatorios. El legado español volverá a brillar en Evercade con *Metal Dragon / Life of Mars*, dos títulos de Kai Magazine Software publicados originalmente para ordenadores MSX2, que llegaron posteriormente a Mega Drive. En Evercade podremos disfrutar las versiones de la consola de Sega. Por último, tendremos el cuarto recopilatorio arcade de Toaplan, que cerrará el año con seis títulos, como el espectacular *Grind Stormer* o el simpático *Pipi and Bibi's*. 🌟



» Ahora podemos jugar con Kain y con Raziel en nuestras Evercade.



» Kai Magazine Software se estrena en Evercade con estos títulos.



» Este año se lanzan dos nuevos recopilatorios de la mítica Toaplan.



ALUVIÓN DE MERCHANDISING DE SPECTRUM



» Botellas, tazas de café, cuadernos, un mando USB... Así de completo es el "merchan" que ha llegado junto a The Spectrum.

El lanzamiento de The Spectrum no solo es una estupenda noticia por sí misma, sino que además la recreación de este mítico ordenador ha venido acompañada de diversos artículos que seguro que hacen las delicias de los aficionados a la máquina más emblemática lanzada por Sinclair. En primer lugar, si por algún casual no tenemos un mando USB apropiado para usarlo en los títulos que lo

soporten -o queremos uno exclusivo-, Plaion va a distribuir una nueva versión de The Gamepad en negro, haciendo juego con los colores del Spectrum. Esencialmente es el mismo que se lanzó para The A500 Mini, que a su vez era un calco del que se incluía de serie en la consola Amiga CD32.

Por otro lado, los chicos de GTM han preparado un cóctel de productos temáticos con la imagen del ordenador por excelencia de los ochenta. Si te gustan las alfombrillas grandes, seguro que la que van a sacar a principios del año que viene -de casi 80 cm. de

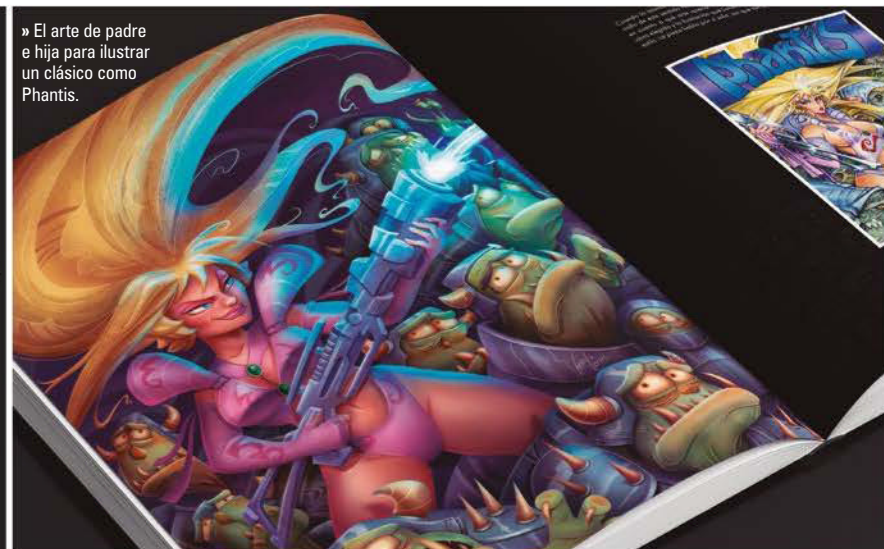
ancho- te resultará útil. Si quieres ver el Spectrum todos los días, puedes optar por tazas de desayuno, un termo o una botella térmica de acero inoxidable, o un simpático cuaderno tipo Moleskine de 240 páginas. Estos últimos artículos ya deberían estar en las tiendas GAME cuando leas estas líneas.

La joya de la corona son dos libros que también acaban de salir a finales de noviembre. El primero es *Sinclair ZX Spectrum: Compendio Visual*, una traducción del volumen que publicó Bitmap Games hace unos años. Además

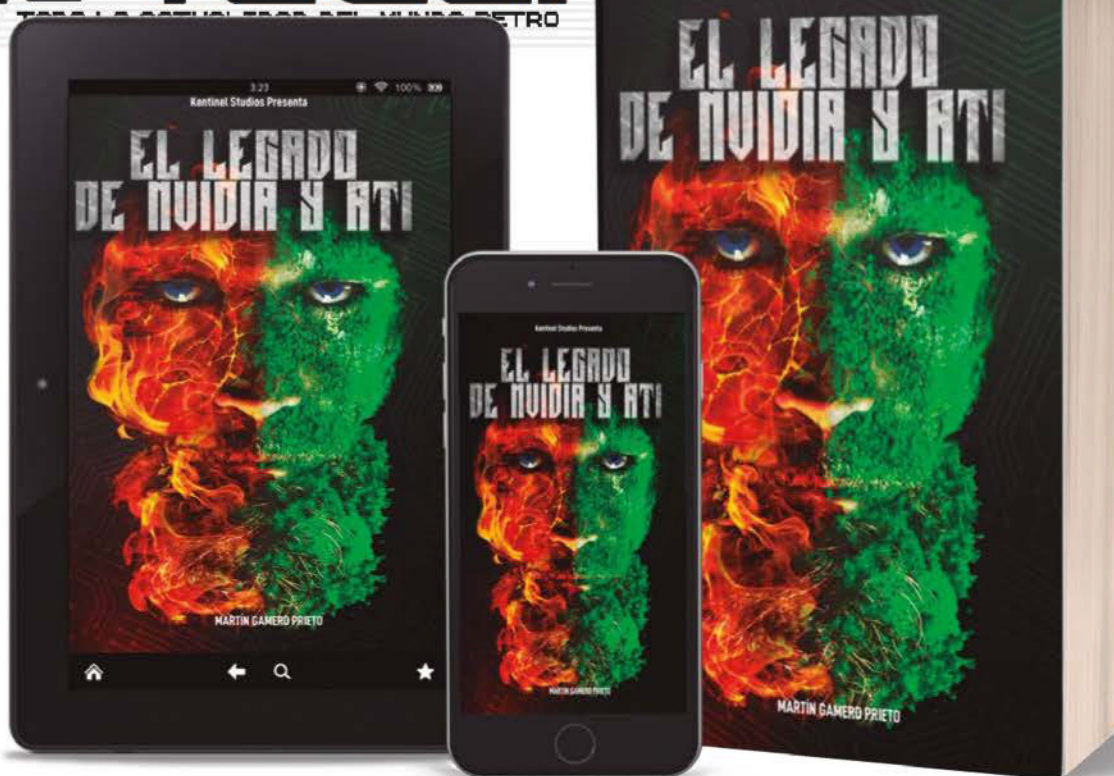
de estar plagado de decenas de títulos clásicos del Spectrum, hay entrevistas a artistas como Nick Bruty o Dawn Drake, y fichas de compañías clave como Durell, Vortex o Ultimate. El segundo es *Más Allá del Arte de Spectrum: Desde Azpiri Hasta Hoy*, que recopila algunas de las mejores portadas que hizo el maestro en la época, además de varias reinterpretaciones de artistas como su hija Lorena Azpiri, Sergio Melero, Jaume Font o Jennifer Giner. Sin duda, dos títulos que merecen estar en nuestras retrobibliotecas particulares. ✨



» El libro original es una maravilla y tenerlo en castellano todo un lujo.



» El arte de padre e hija para ilustrar un clásico como Phantix.



DOS GIGANTES DESGRANADOS EN EL LEGADO DE NVIDIA Y ATI

El próximo 15 de diciembre se pone a la venta el nuevo libro de Martín Gamero Prieto sobre tarjetas gráficas: *El legado de Nvidia y ATI*, concluyendo la tetralogía que empezó hace seis años. Dejando de lado los libros sobre retroinformática dedicados a sistemas domésticos de 8 y 16 bits, lo cierto es que no es muy habitual leer sobre hard-

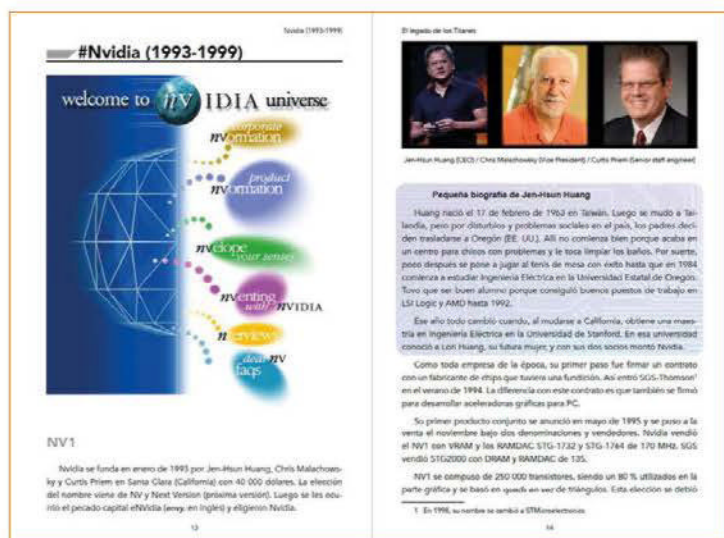
ware de ordenadores. Sin embargo, el tema de las tarjetas gráficas es sumamente interesante, sobre todo desde que los ordenadores empezaron a emular lo que se veía en arcades y en consolas como Saturn o PlayStation. El primer libro de Martín llamado *El legado de 3dfx*, desgranó la historia de una compañía pionera y revolucionaria: 3dfx, que parecía que iba a comerse el sector con sus tarjetas

Voodoo, aunque finalmente su andadura duró apenas ocho años. A pesar de ello, es una compañía muy querida por los aficionados y muchos de ellos coleccionan las distintas tarjetas que sacaron al mercado. La época de los noventa y principios de este siglo no sólo vio el nacimiento de 3dfx, sino que muchas otras compañías se intentaron sumar al carro, tanto las que ya se movían en el mundillo del PC como otras que quisieron su trozo del pastel. Algunas de ellas consiguieron tener cierto éxito o bien se movieron a sectores más lucrativos como se vio en el libro *El legado de las olvidadas*. Otras, en cambio, pasaron con más pena que gloria y desaparecieron, las cuales se repasan en *El legado desaparecido*.

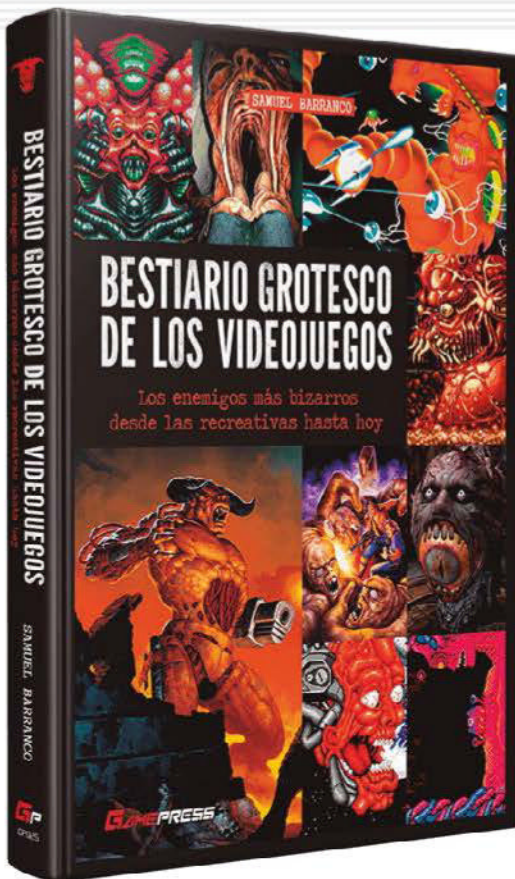
En *El legado de Nvidia y ATI* se da un repaso a las dos empresas en el mundo de las tarjetas gráficas más relevantes en la actualidad, si descontamos a Intel, que tuvo un capítulo especial en el libro anterior. A poca gente se le escapa que Nvidia es una de las compañías más influyentes y que más dinero mueven en el mundo actualmente, sobre todo por su apuesta por la Inteligencia Artificial. Por otro lado,

la importancia de ATI tampoco es desdeñable y desde que AMD la compró en 2006, ha sido una competencia necesaria y beneficiosa para todos los usuarios. En el libro, se ven las distintas generaciones de tarjetas gráficas de ambas compañías, la situación del sector después de la compra de ATI, los juicios que han tenido ambas empresas, las tecnologías que han creado durante las últimas décadas como Physx, CUDA o 3D Vision, y el papel que han tenido en la creación de placas de máquinas arcade o consolas como GameCube, Xbox o PlayStation 3.

Aunque en otras ocasiones Martín se ha apoyado en campañas de Kickstarter para sacar adelante los libros, este último va a estar disponible directamente en Amazon -exclusivamente en formato digital para Kindle- y en su web de Kentinel Studios, que será la única manera de comprar el libro en papel. Además, como viene siendo habitual, también será posible comprar una edición especial en caja grande, que incluirá además una camiseta, un póster tamaño A2, el libro en formato digital, un marcapáginas y un llavero. ✨



» El libro se apoya en material gráfico para hacer más amena la lectura.



» Además de fichas más completas, hay otras más pequeñas como estas.

» La portada ya nos advierte que este libro no es precisamente para críos.

GAMEPRESS SORPRENDE CON UN BESTIARIO DE LOS VIDEOJUEGOS

Hace unos cuantos años, era bastante complicado encontrar un libro sobre videojuegos. Las librerías ni se planteaban tener una sección al respecto, ya que las novedades eran muy escasas y esporádicas. Sin embargo, de un tiempo a esta parte es raro el mes en el que

no hay varios lanzamientos, aunque también hay que admitir que empiezan a repetirse algunos temas. Por suerte, hay editoriales como GamePress que apuestan por contenidos que se salen de lo habitual, como su último libro:

Bestiario grotesco de los videojuegos. Si el contenido de por sí ya es peculiar -un repaso a las criaturas más demenciales que se han visto en este medio interactivo-, llama más la atención el autor de esta obra: Samuel Barranco. Quizás el nombre no te diga demasiado, pero sí las bandas en las que ejerce como vocalista: Def Con Dos y XpresidentX. Además de inquietud musical, Samuel siempre ha tenido una gran afición por los videojuegos, y la ha plasmado en este libro

» Para Bruno, Ecco sí que es una auténtica criatura del averno.



» Aquí tienes una pequeña muestra de lo que te espera en este libro.



que recopila casi 200 seres en juegos de todo tipo. A lo largo de 288 páginas se diseccionan títulos de todas las épocas, desde los ordenadores de 8 bits hasta las consolas más actuales, sin olvidar las máquinas recreativas, por supuesto. Podemos ver desfilar engendros de *DOOM*, jefes finales de diversos shoot'em ups y algunas criaturas menos conocidas que han aparecido a lo largo de más de cuatro décadas de historia del videojuego.

Samuel ha elaborado fichas con la historia y el origen de cada personaje -en un tono cercano pero riguroso-, reapariciones y cambios de diseño en caso de que sean recurrentes, y varios detalles que generalmente no suelen tenerse en cuenta a la hora de comentar los juegos en los que aparecen. Sin duda, una obra realmente curiosa (tanto por la temática como por su autor), que está prologada por César Strawberry, compositor y vocalista de Def Con Dos. Y para rematar la faena -aunque es posible que cuando leas estas líneas ya no esté disponible-, los doscientos primeros que reserven el libro a través de la web de GamePress, se llevan una GP Card de Ecco the Dolphin dedicada por Bruno Sol. ¡Bestial! 🌟

Por JMV



REACCIONA A OTRO YOUTUBER RETRO



BÚSCATE UN ARCHIENEMIGO

¡Y DA LA CHAPA CON ÉL! NAVIDADES 2024



JÚNTATE CON OTRO YOUTUBER RETRO



UNBOXING DE UN SUSCRIPTOR



HAZTE LA VICTIMITA



PERSISTE CON TU ARCHIENEMIGO

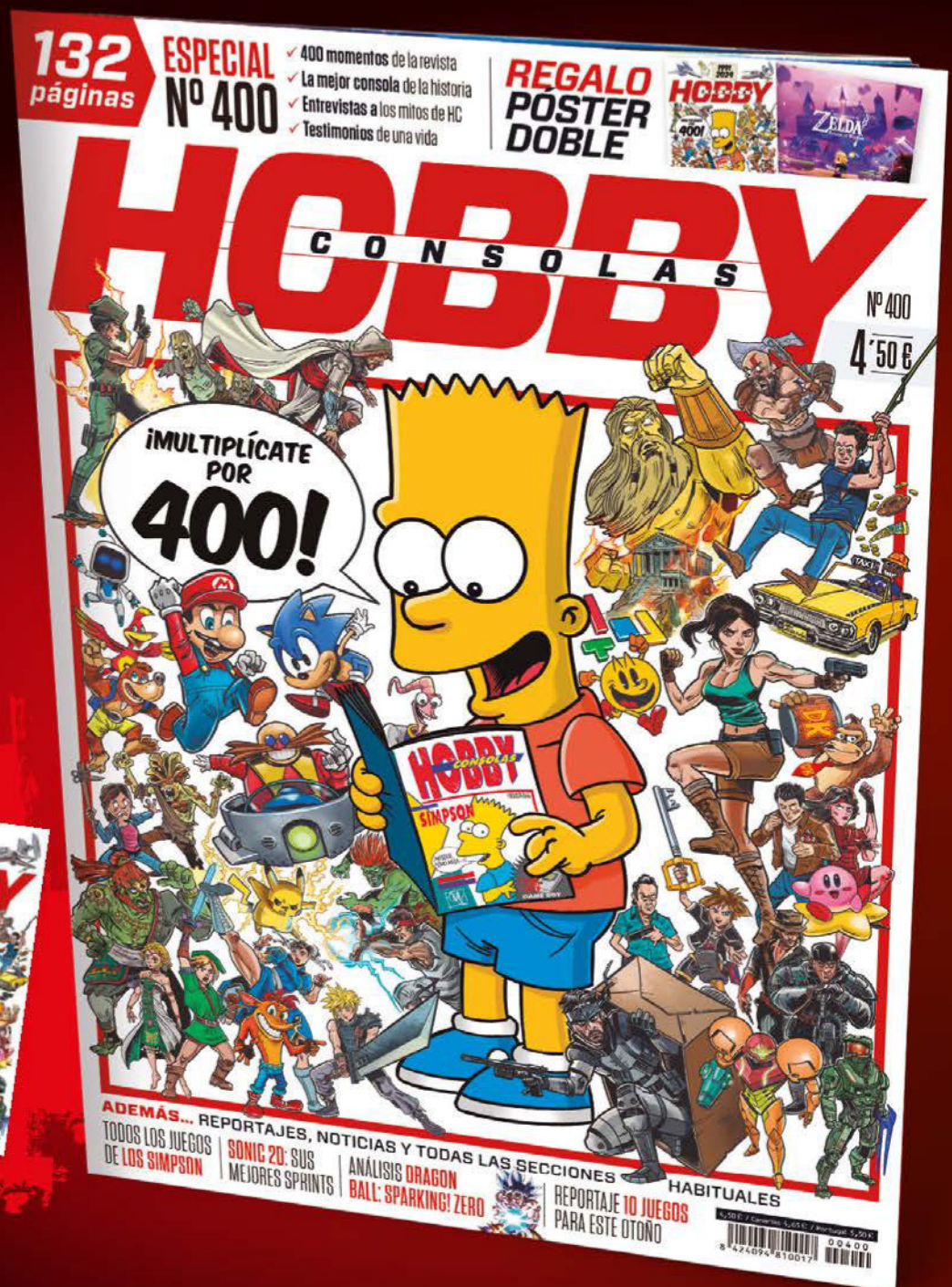
¡SIGUE CON LA BRASA! NAVIDADES 2038



Especial N° 400

- ✓ **132 páginas**
- ✓ Portada con **ilustración exclusiva de JMV**
- ✓ Reportaje con **400 hitos históricos**
- ✓ **La mejor consola** de la historia (elegida por los lectores)
- ✓ **Entrevistas** a los redactores míticos
- ✓ **¡Y mucho más!**

Póster Doble



**¡Consíguela aquí si
te quedaste sin ella!**
henneomagazines.com

PATROCINADO POR
GAME

UNA PUBLICACIÓN DE
**HENNEO
MAGAZINES**

Los mejores juegos retro te esperan en Nintendo Switch Online, la suscripción que da acceso a un creciente catálogo de más de cien juegos clásicos de NES, SNES, N64, Mega Drive, Game Boy y Game Boy Advance. Inicia ya tu prueba gratuita de siete días para redescubrir tus juegos favoritos como nunca antes: con modo TV y portátil, guardado de partida instantáneo, opción de rebobinado y juego en línea.

¡SACA TODO EL PARTIDO A TU SWITCH CON NINTENDO SWITCH ONLINE!

SUSCRIPCIÓN ESTÁNDAR

- Acceso instantáneo a más de cien juegos de NES, SNES y GB por 19,99 € al año (¡1,67 € al mes!)
- Un catálogo en constante expansión con sagas como *Mario*, *Zelda* o *Kirby*.
- Guardado de partida instantáneo y rebobinado en todos los títulos.
- Juego online en una amplia selección de juegos retro (hasta cuatro jugadores en N64).
- Juego online en todos los títulos de Switch compatibles.

¡Cientos de horas de diversión al instante!

SUSCRIPCIÓN NSO + PAQUETE DE EXPANSIÓN

- Por solo 39,99 € al año, obtienes todo lo anterior y además...
- Acceso instantáneo a un catálogo creciente de títulos de N64, Mega Drive y GBA.
- Ofertas exclusivas y una selección de contenido descargable de pago de juegos de Switch.

VIVE LA EVOLUCIÓN DEL MONO MÁS FAMOSO DE NINTENDO

Vale, que sí: todos sabemos que el hombre viene del mono, pero poco se habla de la gran evolución que ha tenido Donkey Kong a lo largo de los años. ¡Y ahora puedes disfrutarla en primera persona gracias a Nintendo Switch Online!

● NES ● NINTENDO ● 1981 (ARCADE) - 1983 (NES) ● PLATAFORMAS

DONKEY KONG

Más que evolucionar, el primer *Donkey Kong* revolucionó por completo el mundo de los videojuegos y del aún primitivo género de las plataformas. Esta fue la primera gran obra de Shigeru Miyamoto para Nintendo, y se convirtió en uno de los arcades más exitosos de inicios de los 80 en todo el mundo, resarciéndose del pequeño fracaso que supuso *Radar Scope*. Y no nos extraña puesto que, aún a día de hoy, para rescatar a Pauline de las garras de Donkey Kong hay que ser un auténtico as manejando a Jumpman (quien más tarde se convertiría en Mario), ya que cada una de sus fases supone un auténtico desafío para nuestros reflejos. Sin duda, se trata de un título fundamental en la historia de los videojuegos y al que siempre es un placer volver, sobre todo si lo hacemos en la pantalla de nuestra Nintendo Switch.



● NES ● NINTENDO ● 1982 (ARCADE) - 1983 (NES) ● PLATAFORMAS

DONKEY KONG JR.

Donkey Kong Jr. fue un juego muy especial gracias a que introdujo un gran número de nuevas mecánicas a la fórmula de su antecesor, pero también porque es el único título de la historia de Nintendo en el que Mario hace de villano, teniendo cautivo a Donkey Kong. El encargado de rescatarlo es su hijo, Donkey Kong Jr., a quien manejamos a través de unas pantallas repletas de lianas que escalar, plataformas móviles, trampas eléctricas y enemigos a los que podemos arrojar fruta para dejarlos fuera de combate. Todos estos elementos, que fueron realmente innovadores en la época, siguen funcionando como un reloj 40 años después, por lo que se trata de una experiencia que debéis disfrutar sí o sí en vuestra Nintendo Switch.



● NES ● NINTENDO ● 1983 ● PUZZLE

DONKEY KONG JR. MATH

Donkey Kong se tomó tan en serio eso de la evolución que incluso aprendió a proponer operaciones matemáticas a su hijo. Para resolverlas, el avispado primate tiene que trepar y saltar para recoger los números y los símbolos necesarios para calcular la cifra propuesta en cada fase. Este curioso título educativo, en el que pueden competir dos jugadores, se aleja por completo del estilo plasmado en el resto de las aventuras del primate, lo que le convierte en una experiencia única en su especie.



● SNES ● NINTENDO ● 1994 ● PLATAFORMAS

DONKEY KONG COUNTRY

Con este juego, Donkey Kong volvió a cambiarlo todo. En una época en la que las consolas de 32 bits y los gráficos poligonales pedían paso, Rare exprimió al máximo los circuitos de SNES para marcarse un



juego revolucionario, divertidísimo y que superaba técnicamente a la mayoría de títulos de la época, consolas de 32 bits incluidas. Se trata de un plataformas indispensable, que causó un inmenso impacto en su lanzamiento, y que merece ser disfrutado por todo lo alto en Switch gracias a NSO.

● SNES ● NINTENDO ● 1996 ● PLATAFORMAS

DONKEY KONG COUNTRY 3: DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE!

La última entrega de la saga en SNES siguió mejorando una fórmula que, ahora, se adaptaba como un guante a las características de Dixie Kong y su nuevo aliado, Kiddy Kong. Combinar las habilidades de ambos en unos elaborados niveles, que ofrecían más libertad y posibilidades de exploración que nunca antes, ya nos encantó en 1996... y lo sigue haciendo en la actualidad.



● NES ● NINTENDO ● 1986 ● ACCIÓN

DONKEY KONG 3

Lanzado inicialmente en recreativa en 1983, la nueva entrega de la serie volvió a innovar al pasarse a la acción más frenética. A Stanley, el protagonista, le toca lidiar con la invasión de su invernadero por parte de Donkey Kong y de variados enjambres de molestos insectos, por lo que nuestra misión es disparar con un fumigador a todo lo que se mueve para evitar que los bichos se lleven sus flores y, como meta principal, conseguir echar a Donkey Kong de la pantalla para superar la fase. Y todo ello mientras esquivamos los cocos que lanza el simio. ¡Menudo estrés!



● SNES ● NINTENDO ● 1995 ● PLATAFORMAS

DONKEY KONG COUNTRY 2: DIDDY'S KONG QUEST

Diddy Kong y Dixie Kong asumieron todo el protagonismo de la continuación de la serie *Country*, que nos trasladaba hasta la Isla Cocodrilo. Allí nos esperaban ocho mundos compuestos por unas fases



aún más variadas y complejas, numerosos coleccionables y nuevos animales amigos, como la araña Squitter y Rattly, la serpiente de cascabel. ¡Una auténtica monada!



● N64 ● NINTENDO ● 1999 ● PLATAFORMAS

DONKEY KONG 64

En su estreno en N64, Donkey Kong no se conformó con hacer "lo mismo de siempre, pero en 3D". La maestría de Nintendo y Rare hizo posible que el primate volviese a sorprendernos por completo, convirtiendo a *Donkey Kong 64* en uno de los mejores juegos de su época. Su alucinante apartado técnico, potenciado por el Expansion Pak, era la mejor carta de presentación posible para un brillante plataformas en el que manejábamos a cinco miembros de la familia Kong, cada uno de ellos con movimientos y habilidades exclusivos. La variedad de su desarrollo, en el que no faltaban minijuegos, una cámara de fotos e incluso la posibilidad de jugar a la recreativa original de *Donkey Kong*, logra que siga tan fresco como el primer día.



20 AÑOS DE

EN 2004, SONY ENTRÓ EN EL MERCADO DE LAS PORTÁTILES CON UNA MÁQUINA QUE PROMETÍA ALBERGAR JUEGOS DE UNA CALIDAD SIMILAR A LA RECREADA EN LAS CONSOLAS DE SOBREMESA Y CON FUNCIONES MULTIMEDIA: UNA ESPECIE DE “WALKMAN DEL SIGLO XXI”. 20 AÑOS DESPUÉS, ECHAMOS UN VISTAZO NUEVAMENTE A LA EXITOSA PSP.

TEXTO DE NICK THORPE

Cuando se celebró el décimo aniversario de PlayStation el 3 de diciembre de 2004, Sony estaba en la cima del mundo. Su primera consola había transformado la industria, y con PlayStation 2 amplió más si cabe su liderazgo. Además, la compañía estaba a puntito de lanzar PlayStation Portable, más conocida como PSP, su primera incursión en el mercado de las portátiles, un terreno que había sido dominado por Nintendo y su familia de consolas Game Boy desde 1989. La Gran N había logrado mantenerse en la cima durante 15 años, superando a numerosos competidores que intentaron desbancarla. Sin embargo, Sony ya había destronado a los líderes del mercado en el pasado, Nintendo incluida, y nadie con un mínimo de sentido común desechaba la posibilidad de que lo hiciera de nuevo.

Así las cosas, Sony anunció la esperadísima PSP en el E3 de 2003. Ken Kutaragi prometió que con PSP “se abriría un mundo donde todo tipo de entretenimiento como juegos, música y películas, se fusionaría”, presentándola como “el Walkman del siglo XXI”. El único componente físico mostrado en ese momento fue un prototipo del medio

de almacenamiento que usaría el sistema: el Universal Media Disc o UMD, un disco óptico de 60 mm. de simple o doble capa y con una capacidad de hasta 1,8 GB. En noviembre de 2003, surgió una imagen conceptual de la consola: un dispositivo de diseño elegante y un estilizado color negro, con un aspecto similar al que tendría la versión final, aunque con una cruceta y botones completamente planos, sin palanca analógica visible ni botones superiores.

La consola fue presentada oficialmente en el E3 de 2004 y prometía hacer de todo. Además de ofrecer juegos, funcionaría como reproductor de música y como un dispositivo para ver películas, con accesorios como cámara y teclado que sugerían aún más funcionalidades para la portátil. La prensa especializada no escatimó en elogios hacia la consola. La revista *Edge* la describió como “un clásico instantáneo en el terreno del diseño comparable al iPod de Apple” y destacó su impresionante pantalla LCD con una cita muy llamativa: “puedes ver la pantalla desde el otro lado del salón”. Los juegos presentados, entre ellos *Ridge Racer*, *World Rally Championship* y *Dynasty Warriors*, “se veían casi como las



» Aquí vemos una unidad debug de PSP, la cual se asemejaba a un PC de torre y tenía soporte tanto para DVD como para UMD.

LOS ENTREVISTADOS



Rachid El Guerrab
■ CEO de Haiba Labs



Chris Bourassa
■ Cofundador de Red Hook Studios



Paul Hughes
■ Jefe de tecnología Ripstone



Leon Hurley
■ Coordinador de Guías GamesRadar



Steve Lycett
■ Director de desarrollo Sumo Dig.



Phil Rankin
■ Director técnico de Sumo Digital



Tyler Sigman
■ Cofundador de Red Hook Studios

20 AÑOS DE PSP



» El impacto de PSP fue tan grande que incluso hoy en día es posible encontrar accesorios para ella.



» El Value Pack de PSP incluía la consola, auriculares y Memory Stick Duo de 32 MB entre otras cosas.



¿DESASTRE PELICULERO EN UMD?

LA HISTORIA DE LAS PELÍCULAS DE PSP EN FORMATO UMD

■ La capacidad de reproducir DVDs en la PlayStation 2 fue un factor clave del éxito masivo de esta consola, por lo que Sony deseaba hacer de las películas un pilar central de su estrategia para convertir a PSP en el "Walkman del siglo XXI". Sin embargo, mientras que PS2 se había aferrado a un estándar emergente, el DVD, el plan de Sony con su nueva portátil era vender contenido de cine y televisión en su formato patentado Universal Media Disc (UMD). Curiosamente, el vídeo se codificó utilizando el formato H.264 a 720x480, mucho más alto que la resolución de 480x272 de la pantalla LCD de la PSP. Y las características especiales que se veían en los lanzamientos de DVD rara vez eran incluidas debido a la menor capacidad de los UMD de 1,8 GB.

El impulso inicial para respaldar al formato fue muy agresivo: Sony regaló un millón de copias UMD de *Spider-Man 2* en los packs iniciales de PSP, y los lanzamientos no ligados al gaming desbancaron en ventas a los propios títulos. En junio de 2005, Sony Pictures anunció que *Resident Evil: Apocalypse* y *La Casa de las Dagas Voladoras* habían vendido 100.000 unidades en Estados Unidos en sólo un par de meses. Por su parte, Eurogamer informó que se habían vendido 100.000 películas en formato UMD al final del mes de lanzamiento de la consola en septiembre de 2005, con un parque de máquinas instaurado de casi 250.000 consolas. *Underworld* fue el título más popular con 7.487 unidades, seguido de *Guía del Autoestopista Galáctico* y *xxX: Estado de Emergencia*.

Sin embargo, en marzo de 2006 The Hollywood Reporter presagió un futuro incierto para las películas en UMD: los principales minoristas como Walmart estaban recortando espacio en los estantes y compañías como Universal y Paramount habían abandonado el formato. Benjamin Feingold de Sony Pictures citó la imposibilidad de reproducir películas UMD en la televisión como un inconveniente y también comentó que "muchas gente copia contenido en lugar de comprarlo", en referencia a la capacidad de reproducir vídeo desde la Memory Stick de la consola.

A pesar de todo, Sony seguía apoyando el formato. En 2008, John Koller de Sony CEA, explicó que la empresa se dirigía específicamente a un grupo demográfico masculino joven y estaba reduciendo el precio de los nuevos lanzamientos a 10-15 dólares. Además, Sony también licenciaba películas de otros editores, y comedias como *De Boda en Boda* y *Supersalidos* se convirtieron en los mayores reclamos de este formato de películas.

Puede que te sorprenda saber que aparecieron más de 1.700 películas en formato UMD. Las había de todo tipo, desde películas taquilleras como la trilogía *Spider-Man* de Sam Raimi hasta clásicos de los ochenta como *RoboCop* y *Terminator*. Lo más sorprendente es que también salieron monólogos de Peter Kay y Lee Evans y conciertos de Judas Priest y Depeche Mode. Si eres coleccionista, es un mercado que vale la pena investigar porque hay muchas películas en UMD muy cotizadas.



» Snake no quiso perderse la ocasión de colarse en PSP con sus grandes aventuras.



» El impacto en medios que tuvo PSP en todo el mundo fue tremendo, con publicidades y anuncios por todas partes.

» versiones de PS2". La revista concluyó que "gracias a PSP, aquellos que no habían prestado atención al terreno portátil iban a cambiar de opinión".

Nintendo presentó oficialmente DS, el principal competidor de PSP, durante el E3 de 2004. Las diferencias en el enfoque de ambas consolas quedaron claras de inmediato cuando Reggie Fils-Aime declaró a los asistentes: "Mientras otros planean que vayas un poco más rápido por los mismos caminos de siempre, Nintendo quiere llevarte por avenidas increíbles que nunca has visto antes". Para lograrlo, la consola de Nintendo ofrecía una variedad de características innovadoras y curiosas. Tyler Sigman, quien trabajó en proyectos para ambas plataformas en Backbone Vancouver, lo recuerda bien: "fue una época realmente interesante, porque había mucha experimentación. DS tenía el factor novedad con sus dos pantallas, la stylus y todo eso, pero PSP era una consola más potente".

Chris Bourassa, cofundador de Red Hook Studios junto a Tyler tras su trabajo en Backbone Vancouver, recuerda cómo de impactante era el poderío técnico de PSP tanto para desarrolladores como para los usuarios.

"Cuando dejé atrás la N-Gage, pensé: ahora estamos en las grandes ligas. Me encantaba la PSP porque podíamos hacer muchas más cosas." Pero no era sólo la potencia de procesamiento lo que resultaba fascinante. "La primera vez que tuvimos los kits de desarrollo de PSP en nuestras manos, nos impresionó el tamaño de la pantalla, la resolución y los colores tan vibrantes. Era un salto importante respecto a las consolas portátiles de la época (principalmente la Game Boy Advance)", comenta Rachid El Guerrab, quien en ese momento era programador principal en Ready At Dawn. "El joystick y los controles la acercaban al DualShock, lo que ampliaba el tipo de juegos que podíamos crear en la consola. La PSP supuso un avance significativo en el sector portátil, continuando con la tradición de innovación de Sony desde PlayStation".

Sin embargo, esas afirmaciones acerca de que PSP gozaba de un potencial similar a PS2, ¿no eran algo exageradas? Phil Rankin de Sumo



Digital estaba trabajando en *Virtua Tennis: World Tour*, el cual según él “terminó siendo un híbrido de las versiones de Dreamcast y PS2, con una serie de características adicionales”. Steve Lycett, también de Sumo Digital, amplía la relación entre PSP y PS2. “Para *OutRun 2006* teníamos tres conjuntos de recursos: uno para Xbox, uno reducido para PS2 y otro aún más reducido para PSP”, recuerda. “El tamaño de la pantalla ayudaba, ya que los detalles se perdían de todos modos, así que podíamos permitirnos reducir a la mitad los tamaños de las texturas. También apuntábamos a 30 fps, y aunque la pantalla era excelente, aún había un ligero desenfocado de movimiento que ayudaba a suavizar las cosas. Y con el port de *TOCA 2* seguimos una estrategia similar”.

¿Y todo ese poder no tenía que tener algún “pero”? Edge señaló que “los únicos aspectos que ensombrecieron algo la atmósfera de emoción hacia PSP en el E3 fueron los

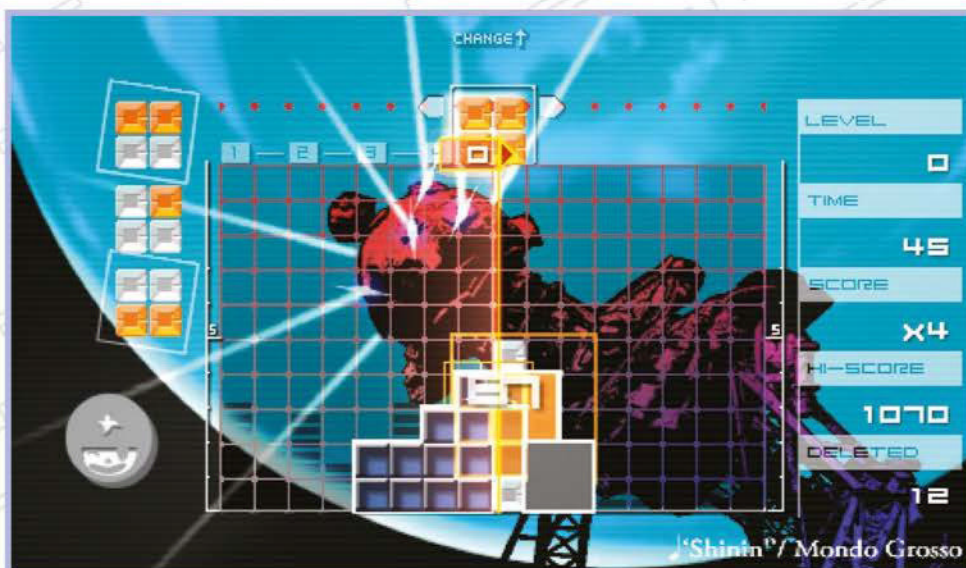
aspectos relacionados con la duración de la batería y el precio”. De hecho, el tema de la autonomía fue vital en el fracaso de consolas portátiles en el pasado. Una cada vez más nerviosa Nintendo incluso usó este tema como argumento a medida que se acercaba el lanzamiento de PSP: *games™* informó que en un evento de prensa de DS en noviembre de 2004, Reggie dijo a los asistentes: “¿recordáis a las azafatas del Tokyo Game Show con las PSP “atadas” a ellas? Bien, pues lo que nadie vio es que esas chicas tenían que ir a recargar la batería de la consola cada dos horas. En ningún lugar encontrarás mención a la autonomía de PSP, y tienes que preguntarte por qué”.

El tiempo se encargó de demostrar que la batería de 1.800 mAh de PSP era adecuada, pero sólo si se tenía cuidado al crear los juegos.

Para empezar, Sony limitó la CPU a dos

tercios de su velocidad máxima durante los primeros años de vida de la consola. “Creando *OutRun 2006*, preguntamos a Sony si podíamos aumentar la velocidad de la CPU para mantener una tasa de 30 fps, pero la compañía se negó por motivos de autonomía”, dice Steve. El lector de UMD también representaba una seria restricción para la duración de la batería, como recuerda Paul Hughes de su trabajo en los juegos de *LEGO* en Traveller’s Tales. “Dado que los niveles se cargaban desde el UMD, teníamos que ser ingeniosos con el diseño para mantener las búsquedas en el UMD lo menos frecuentes posible, ya que queríamos reducir las veces que hacíamos girar el disco hacia arriba y hacia abajo”, nos cuenta. “Necesitabas obtener la mayor cantidad de datos de una tacada porque hacer girar el lector del UMD consumía bastante batería”.

Esa no fue la única forma en que el UMD demostró ser una fuente de problemas, como recuerda Steve durante el desarrollo de *Virtua Tennis: World Tour*. “Un problema que descubrimos tarde fue lo lento que era el lector de UMD”, explica. “Durante el desarrollo, el juego se cargaba desde la memoria interna y la emulación de UMD no llegó hasta más tarde. Así que pasamos de una carga rápida a una muchísimo más lenta de la noche a la mañana. Pasamos mucho tiempo intentando solucionarlo. “Podías



» [PSP] *Lumines* fue uno de los títulos que acompañó al lanzamiento la consola en su país natal. Un juego de puzzles-musical muy bueno.



» [PSP] El extraordinario *Virtua Tennis: World Tour* fue una magnífica conversión del ya de por sí espléndido *Virtua Tennis 2*.



► [PSP] Algunos de los títulos del año 2009 destinados a ser un éxito no terminaron de funcionar, como *AC: Bloodlines*.



► [PSP] *WipEout Pure* fue un juego espectacular así como la prueba de fuego definitiva para PSP en materia de contenidos DLC.



► [PSP] BigBig Studios fue un equipo muy importante en territorio PSP, y diseñó *Pursuit Force* y *MotorStorm: Arctic Edge*.

► obtener pruebas de prensado en UMD, pero esto llevaba su tiempo y, debido a la presión por lanzar los títulos en su fecha establecida, creo que sólo se hizo esto un par de veces". Algunos juegos iniciales sufrieron por dicha carga tan lenta, siendo el ejemplo más claro *WWE Smackdown Vs Raw*, que tardaba casi dos minutos en cargar la escena de entrada de un luchador al ring.

A pesar de los desafíos que suponía desarrollar para PSP, parecía que los títulos iban a estar a la altura del hardware. "Recuerdo haber asistido a un evento de prensa para el lanzamiento de PSP y entrar en una sala llena de publicidad: en ese momento, sentí que era mi primer momento entre bastidores en la industria", dice Leon Hurley, quien apenas se estaba acostumbrando a su nuevo trabajo como redactor para la revista *Official PlayStation 2 Magazine*. "Cuando veías por vez primera los juegos de PSP, no transmitían la sensación de ser portátiles".

La PSP llegó por primera vez a Japón el 11 de diciembre de 2004 y fue recibida con gran entusiasmo. Se vendieron más de 200.000 consolas sólo en ese día, una cifra ligeramente inferior a las 230.000 que logró Nintendo DS, en parte porque Sony sufrió problemas de suministro. Ese éxito se replicó a nivel global. En EE.UU. se vendieron 600.000 PSP en la semana posterior a su lanzamiento el 24 de marzo de 2005, una cifra superior a la alcanzada por Nintendo DS en su semana de lanzamiento (500.000 unidades) cuatro meses antes. Europa finalmente recibió la consola el 1

de septiembre de 2005, y la espera se tradujo en una expectación increíble: se vendieron 185.000 PSP sólo en el Reino Unido el día del lanzamiento, más del doble que la cifra obtenida por DS en su primer día y que fue fijada en 87.000 unidades. Esto supuso un récord que se mantendría vigente hasta el lanzamiento de PlayStation 4 en 2013.

Desde el primer día hubo grandes juegos disponibles para PSP.

Ridge Racer fue una demostración de poderío técnico, mientras que títulos como *Everybody's Golf* encajaban muy bien con el concepto de consola portátil. "Poder jugar a obras como *WipEout* junto a productos como *Lumines* fue algo increíble", dice Phil. "Las consolas portátiles siempre se habían percibido como "limitadas": pantallas monocromáticas, bajas resoluciones, etc. PSP fue la primera máquina de este tipo que tenía el hardware para permitir disfrutar de juegos de consola". Otros lanzamientos destacados de los primeros años incluyen joyas como *Tekken: Dark Resurrection*, *GTA: Liberty City Stories*, *Pursuit Force* y *LocoRoco*. Además, PSP también fue una gran consola para los entusiastas de los clásicos, albergando una variedad de fantásticas compilaciones retro; mientras que la posibilidad de poder descargar juegos de PlayStation en la portátil fue una adición sensacional.

Pero Sony también necesitaba grandes sagas en su consola, y con Naughty Dog y Santa Monica Studio ocupados en otros

proyectos, se recurrió a Ready At Dawn para que cumpliera con esta misión. "Ready At Dawn trató a PSP como una máquina de juegos de primera clase en lugar de un dispositivo portátil, con el objetivo de crear grandes obras de consola", dice Rachid El Guerrab, quien trabajó allí como programador principal en *Daxter* y programador principal del motor que dio vida a *God of War: Chains of Olympus*. "El equipo de artistas y programadores se tomó muy en serio el desafío, produciendo extensiones a gran escala de franquicias exitosas como *Daxter* y *God of War*, con altos valores de producción en la parte técnica, historia, diseño, arte, sonido e ingeniería", continúa. "El que probablemente más me impresionó fue, curiosamente, *Daxter*", dice Leon. "Ready At Dawn era obviamente más conocido por la magia que logró impregnar a los dos juegos de la saga de Kratos, pero *Daxter* exprimió muy bien la capacidad de PSP".

Aun así, Sony no era la única compañía que estaba trabajando con estudios externos para crear grandes producciones para PSP. "Sega estaba buscando un estudio y hubo una solicitud de propuestas, así que elaboramos un diseño para este juego llamado *Sonic Lightning*, y terminaron eligiendo a Backbone Vancouver", recuerda Tyler, diseñador principal de lo que se acabó convirtiendo en *Sonic Rivals*. "Todo eso se hizo por nuestra cuenta, sin interactuar realmente con Sonic Team, pero una vez que nos eligieron, nos hicieron saber

LECCIÓN DE HISTORIA PORTÁTIL

LA GRAN PSP ALBERGÓ PLAUSIBLES RECOPIACIONES RETRO: ESTAS SON NUESTRAS FAVORITAS



ACTIVISION HITS REMIXED

■ La que fuera la mayor compañía Third-Party del mundo reunió en un sólo juego más de 40 de los mejores juegos jamás editados para Atari 2600. Una recopilación que incluyó clásicos de los 80 como *Pitfall II: The Lost Caverns*, *River Raid*, *Enduro*, *Kaboom*, *Keystone Kapers*, *HERO* o *Demon Attack* entre otros.



CAPCOM CLASSICS COLLECTION RELOADED

■ Los aficionados a los salones recreativos se sentirán como en casa disfrutando de los 19 títulos incorporados a esta colección. 1942, *Commando*, *Knights Of The Round*, *Ghosts 'N Goblins* o tres versiones de *Street Fighter II* son algunos de sus juegos más famosos y aclamados.



EA REPLAY

■ Es una pena que Electronic Arts apenas considere la escena retro, si bien en este caso hizo una excepción. En *EA Replay* se dieron cita un buen número de grandes obras clásicas de esta veterana compañía, ofreciendo una gama de juegos de lo más variopintos: *Syndicate*, *Desert Strike*, la trilogía *Road Rash*...



GRADIUS COLLECTION

■ Esta recopilación nos entusiasma especialmente ya no sólo por ser unos grandes fans de los shooters tradicionales, sino porque también integró el hasta entonces "Japan-only" *Gradius Gaiden*. Una colección formidable para una de las mejores series dentro de su género en su época.



NAMCO MUSEUM BATTLE COLLECTION

■ Aunque es verdad que títulos como *Pac-Man*, *Dig Dug* o *Galaxian* estaban ya más que vistos, esta recopilación introdujo sendas "Arranged Versions" de dichos clásicos de Namco. Una innovación que también contempló más tarde la colección *Taito Legends Power-Up*.

ASÍ SE DESARROLLÓ ARCHER MACLEAN'S MERCURY

JEB MAYERS NOS CUENTA CÓMO FUE LA CREACIÓN DE ESTE JUEGO DE PUZLES

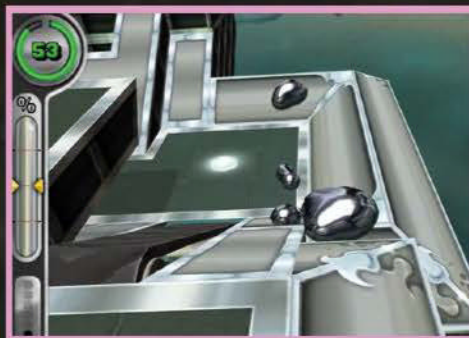
¿CÓMO LLEGASTE A TRABAJAR EN UN JUEGO DE LANZAMIENTO PARA PSP?

Me uní a Awesome Studios en abril de 2003 como jefe de investigación y desarrollo. Fue la primera vez que conocí a Archer Maclean. Archer era una persona tremendamente carismática, apasionado por todo lo que hacía, especialmente por sus nuevas ideas. Tenían una demo de un nuevo concepto de juego funcionando en PC, descrito como un puzzle al estilo de "bola en un laberinto". Básicamente, reutilizaba algunas de las físicas de los juegos de billar, agrupándolas en una masa metálica brillante parecida al mercurio. Mi trabajo consistía en adaptar esto a PS2.

En mayo de 2003, durante el E3 de ese año, Sony anunció sus planes para una nueva consola portátil: PSP. Archer, siendo como era, se entusiasmó de inmediato: la idea de que *Mercury* funcionara en un dispositivo portátil le pareció perfecta. Otra de las ideas que Archer tenía en mente era un sensor de inclinación que permitiera controlar el juego moviendo el dispositivo. De hecho, llegué a construir prototipos de sensores de inclinación para PS2 y PSP pero, por desgracia, nada de esto llegó al mercado.

¿QUÉ APOYO RECIBISTE DE SONY?

Nos convertimos en desarrolladores oficiales de PSP en noviembre de 2003. Probablemente llegamos más tarde que otros estudios, pero aun así fuimos uno de los primeros. Todo el trabajo inicial se realizó en el emulador de software de PSP creado por Sony, que funcionaba en un PC. A pesar de la robustez del emulador, era lento en comparación con el hardware final, especialmente

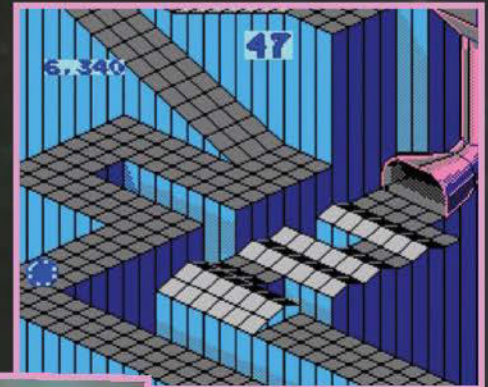


» *Mercury* fue uno de los juegos de tipo puzzle más curiosos y destacados de todos los que aparecieron para la portátil.

en lo que respecta a los gráficos, lo que representaba un problema para algunos desarrolladores. El primer hardware llegó a SCEE a finales de junio/principios de julio de 2004. Era frágil: se habían enviado dos kits a América y dos a Europa. Tres de ellos llegaron rotos, ¡así que SCEE terminó teniendo el único kit de desarrollo operativo fuera de Japón!

Algunos desarrolladores fueron invitados a las oficinas de SCEE para usar el hardware en sesiones de un día. El hardware resultó ser complicado y funcionaba sólo a la mitad de la velocidad de reloj de la PSP final. Cuando llegamos, nos informaron que el equipo del primer turno no había logrado nada. Al final de nuestra primera visita, por fortuna logramos hacer funcionar el prototipo de *Mercury*. En ese momento, todavía no podíamos acceder al juego, pero conseguimos resolverlo muy pronto en una visita posterior. ¡*Mercury* fue oficialmente el primer título que funcionaba completamente en el hardware de PSP fuera de Japón!

Así que volviendo a la pregunta original: ¿cuánto apoyo recibimos de Sony? La respuesta es... mucho. Pero esto también sucedía en la otra



» La jugabilidad de *Mercury* era similar a la plasmada en *Marble Madness*.

dirección, ya que dábamos tanto feedback a Sony como ellos a nosotros. Sony también recurría a *Mercury* para todas sus demos tecnológicas para editores, eventos internos, etc. Fue una época realmente especial para todos en Awesome Studios y una experiencia nueva para mí.

¿QUÉ AYUDÓ A MERCURY A PODER DESTACAR ENTRE OTROS JUEGOS DE LANZAMIENTO DE PSP?

Era un gran juego, tenía muchos niveles, la música era fantástica y lucía genial a pesar de su simpleza. En cuanto a destacarse entre los otros títulos de lanzamiento, no estoy seguro de que lo hiciera. Desafortunadamente, uno de los otros títulos de lanzamiento fue *Lumines*, que era un juego fantástico y tenía ese elemento adictivo al estilo *Tetris* que lo hacía fácil de jugar. Para muchas personas, comprar dos juegos de puzzles para su PSP no era tangible, así que optaron por *Lumines*.

Si tuviera que responder a la pregunta, diría que lo único que *Mercury* tenía a su favor es que era original. No era otro *Ridge Racer*, ni otro clon de *Tetris*. Todos ellos eran fantásticos, pero *Mercury* era un título completamente diferente.



» [PSP] Aunque estaba planificado, *Mercury* no apareció finalmente en PS2.

COMO EN CASA

CÓMO PSP SE CONVIRTIÓ EN UN SALVAVIDAS PARA PS2

■ Tener una consola increíblemente exitosa no suele considerarse un problema, pero a finales de 2006 la PS2 estaba causando un quebradero de cabeza a Sony. A pesar de que el sistema ya había superado su pico de ventas, nuevos usuarios seguían sumándose a los más de 100 millones de PS2 instaladas en los hogares de todo el mundo. Si bien era natural que algunos de ellos migraran a otras plataformas, estaba claro que Sony haría pocos amigos si no atendía a la enorme base de jugadores que seguía disfrutando de la consola. El único inconveniente era que tanto PSP como la recién lanzada PS3 necesitaban más apoyo en el desarrollo de software.

La solución de Sony a este problema fue mantener la presencia de sus principales sagas First-Party en PS2 adaptando juegos desde PSP. Títulos como *Syphon Filter: Dark Mirror*, *WipEout Pulse*, *Ratchet & Clank: El Tamaño Importa* o *Lemmings* fueron convertidos para la veterana consola de sobremesa, con un retraso de entre seis meses y un año y medio en relación a su salida en la portátil. Un lapso de tiempo que se redujo más adelante, con *MotorStorm: Arctic Edge* viendo la luz en PS2 sólo unas semanas después de su aterrizaje en PSP, y *Jak & Daxter: La Frontera Perdida* apareciendo en ambos formatos de manera simultánea.

Por supuesto, las compañías Third-Party también se sumaron a este carro. De hecho, el lanzamiento de *GTA: Liberty City Stories* para PS2 pudo haber sentado las bases para que otros siguieran el mismo camino, ya que el port vendió más de un millón de copias sólo en EE.UU. Un título que fue seguido por otros muchos más de otras compañías ajenas a Sony como Konami, Bandai, etc.

» [PSP] Sagas tan conocidas como *GTA* llegaron a la portátil de Sony con entregas memorables.



» [PSP] Sony quiso llevar algunas de sus mejores franquicias a su nueva máquina, como *Syphon Filter*.



► rápidamente que ese no era el juego que querían que hiciéramos." El título que Sega quería encargar era una aventura plataforma en 2,5D con un fuerte componente de velocidad.

"Recibimos algunos bocetos realmente geniales y muy interesantes de Sega sobre cómo piensan acerca del movimiento de Sonic y cómo debería interactuar, y esas cosas fueron muy útiles. Creo que lo más genial fue obtener un vistazo a su flujo de trabajo, porque era un poco más cercano a su fuente creativa", recuerda Chris, el artista principal del juego. Sin embargo, el proceso colaborativo no siempre fue sencillo. "Hicimos mucha investigación sobre los juegos de Sonic y grabamos material sobre cómo estaban estructurados y con qué frecuencia aparecían ciertas características en un nivel", continúa Chris. "Así que pusimos un looping, agregamos algunos anillos y simplemente nos aseguramos de que todo funcionara. Pero luego nos dijeron que no sólo no debía haber anillos en los loopings, sino que en los *Sonic* nunca había anillos en ellos", dice Tyler, continuando la historia. "Creo que la relación fue generalmente bastante positiva. Definitivamente fue sólo una experiencia de aprendizaje", concluye Chris.

Si bien los juegos eran buenos, Sony cometió algunos errores promocionando la PSP.

La paupérrima campaña publicitaria "All I Want For Xmas Is A PSP" no fue bien, mientras que un anuncio holandés para la nueva PSP blanca terminó en acusaciones de racismo. Pero ese no era el único quebradero de cabeza para Sony, ya que algunos títulos como *GTA: Liberty City Stories* tenían fallos de seguridad que permitían instalar software ilegal para hackear la consola. La escena de la emulación en la portátil prosperó, al igual que la piratería de juegos. "Piratéé mi PSP muy pronto. Estaba ejecutando un emulador de SNES y *Doom* de manera nativa, así como otras cosas", recuerda Leon. "Poder ejecutar cosas adicionales en PSP fue una de las mayores fortalezas del sistema en esos días. Entiendo por qué Sony tuvo que detenerlo, pero cuando desapareció todo esto, se perdió una de las mejores características que tenía esta consola."

Sin embargo, no solo la comunidad de modding estaba desbloqueando el potencial de la máquina. Sony también cedió en el tema de la velocidad de la CPU, y el primer juego en utilizar el sistema a plena potencia fue *God of War: Chains of Olympus* en 2008. "Para *God*



» [PSP] *LocoRoco* fue una de las sorpresas más agradables que recibió el catálogo de esta consola.

of War, nuestro objetivo era llevar la experiencia a un nivel superior, con una mayor fidelidad gráfica, niveles más grandes, más NPCs e interacciones complejas”, dice Rachid. “Incluso con nuestra experiencia en *Daxter*, lograr la calidad deseada a 30 fps no hubiera sido posible sin utilizar la velocidad completa del procesador. Si recuerdo bien la cifra, nuestra tasa de refresco habría sido de unos 22 fps.”

A pesar de comenzar con fuerza en todo el mundo, el éxito de PSP fue cambiando en función de cada mercado: la situación era prometedora en Japón, donde los *Monster Hunter* se convirtieron en grandes éxitos, pero las cifras de GfK-ChartTrack para el mercado del Reino Unido mostraban que PSP representaba sólo el 3,6% de las ventas de juegos en enero de 2009. “Honestamente, creo que Sony desvió la atención de su portátil, y en mi opinión, había una razón para esto: la situación de PS3”, dice Jeb Meyers, entonces en Awesome Studios. “El estado de esta máquina estaba en una situación crítica en aquella época, y Sony quería cambiarla. Podría profundizar mucho más en esto, pero basta con decir que después del exitoso lanzamiento de PSP, toda su atención se centró en PS3 y en la pelea contra Microsoft y su tremendamente exitosa Xbox 360.”

Con esto en mente, Sony se comprometió a revitalizar PSP en 2009. La compañía anunció una serie de juegos de los considerados triple A, incluyendo *MotorStorm: Arctic Edge*, *Resistance: Retribution*, *LittleBigPlanet* y *Gran Turismo*. Y a esto se sumaron obras de Third-Parties como *Assassin's Creed: Bloodlines*, *Rock Band Unplugged*, *Dissidia: Final Fantasy* y *Tekken 6*. Muchos de vosotros notaréis que bastantes de estos nombres están más asociados con PS3 que con PS2, un cambio de política muy evidente por parte de Sony. “En un momento, después de *LEGO Batman*, tuvimos que cambiar de motor, ya que el engine destinado a consolas de sobremesa era demasiado pesado para la portátil, así que pasamos a usar el motor más “ligero” que utilizamos para Nintendo DS y lo adaptamos a PSP”, recuerda Paul. “Es más fácil escalar hacia arriba que hacia abajo.”

Una nueva línea de juegos más pequeños y descargables también fue anunciada: los Minis. Unos títulos con unos costes de desarrollo mucho más bajos para atraer a los desarrolladores. Esto propició

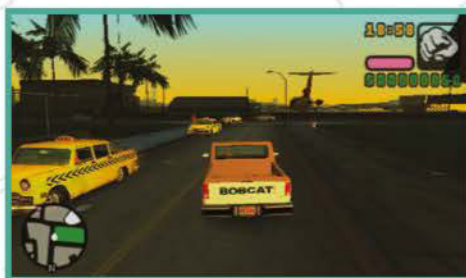
la llegada de algunos grandes juegos a la plataforma a lo largo de los años, incluidos *Velocity*, *Canabalt* y *Pinball Fantasies*. Estos fueron inspirados por el éxito de los títulos de iPhone, y estaban destinados a dar soporte a un nuevo dispositivo: PSP Go. La nueva máquina tenía un diseño atractivo y 16 GB de almacenamiento interno, pero también era completamente incompatible con las tarjetas de memoria existentes, periféricos e incluso juegos, ya que carecía de una unidad UMD. De hecho la cadena holandesa Nedgame



» [PSP] Namco supo exprimir el potencial de esta máquina con juegos como *Soul Calibur: Broken Destiny*.



» [PSP] *Monster Hunter* fue una de las sagas más importantes de PSP en el mercado japonés: sus ventas eran millonarias.



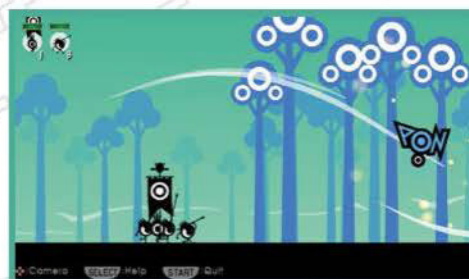
» [PSP] Considerando las limitaciones del formato UMD, disfrutar de aventuras de acción de mundo abierto tenía mucho mérito.



» [PSP] *Resistance: Retribution* fue uno de los juegos de acción más destacados de esta portátil, una franquicia que lleva tiempo olvidada.



» [PSP] *Backbone Vancouver* dio vida al primer *Sonic* de jugabilidad 2,5D, una fórmula que más adelante fue bastante utilizada.



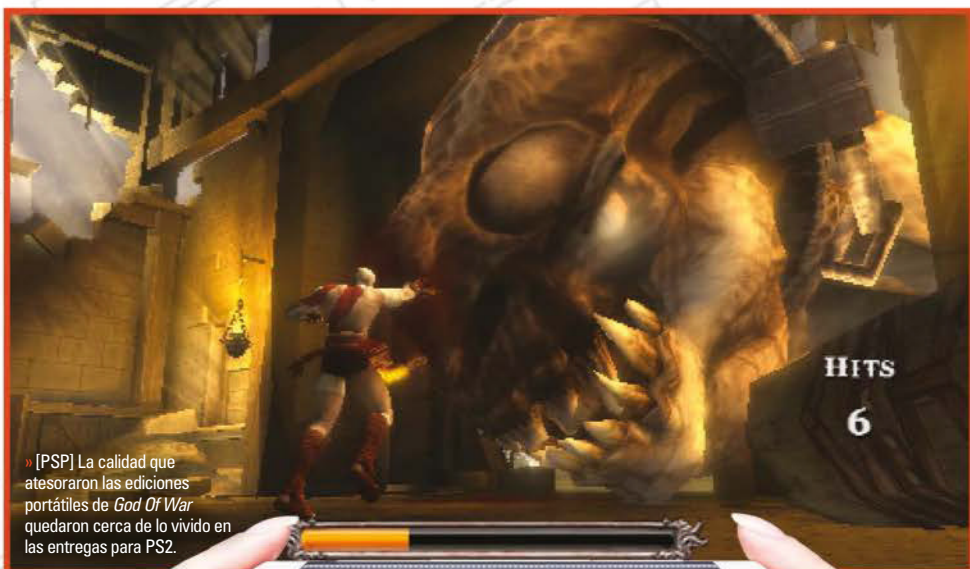
» [PSP] La serie *Patapon* es una de las más reconocibles y aclamadas de todas las que llevaron el sello de la propia Sony.



» [PSP] La serie *LEGO* también se dejó ver en esta portátil en varias ocasiones. Aquí tenemos la entrega correspondiente a Batman.



» [PSP] La conversión de Sumo Digital de *OutRun 2006: Coast 2 Coast* es un auténtico espectáculo visual: de lo mejor de esta consola.



» [PSP] La calidad que atesoraron las ediciones portátiles de *God Of War* quedaron cerca de lo vivido en las entregas para PS2.



» [PSP] A pesar de que fue anunciado en 2004, *Gran Turismo* no aterrizó en esta consola hasta 2009.

► se negó a vender la máquina debido a su alto precio y a la ausencia de lector de UMDs. Don McCabe, director general de la cadena minorista Chips, declaró a *GamesIndustry.biz* que “estaba seguro al 99,9% de que este modelo de PSP fracasaría estrepitosamente”, lo cual se confirmó cuando la consola fue retirada 18 meses después de su estreno.

En 2010, Sony no logró mantener su renovada apuesta por PSP. En UK se relanzaron juegos populares a través de la nueva línea Essentials por 9,99 libras, pero hubo pocos títulos nuevos de alto presupuesto. Entre lo más destacado estuvieron *God of War: Ghost of Sparta*, *MGS: Peace Walker* y *KH: Birth by Sleep*. A finales de ese año, Bob McKenzie, vicepresidente senior de comercialización y marketing de GameStop, dijo a *Eurogamer*: “si tuviera que señalar una decepción, sería la cantidad de títulos lanzados para PSP en comparación con los editados el año anterior. Creo que Sony hizo un gran trabajo hace dos años con un catálogo bastante bueno de juegos para su portátil, pero no eso no ha sucedido esta temporada”.

Pero no sólo eran las tiendas las que no estaban contentas con PSP, dado que los desarrolladores mostraron su descontento ante la creciente piratería. Dylan Cuthbert de Q-Games publicó en Twitter (X) en 2009 “No creo que vayamos a lanzar nada más para PSP, tenemos que ver cómo le va a *PixelJunk Monsters Deluxe*, ya que hay mucha piratería”. En 2010, el director creativo de Ready At Dawn, Ru Weerasuriya, dijo a *VG247*: “Se está llegando al punto de que no tiene sentido hacer juegos para PSP debido a la piratería”.

La historia fue diferente en Japón, donde el ritmo de lanzamientos se mantenía saludable

EL SIGUIENTE TOP MODEL DE SONY

APARECIERON CINCO VERSIONES DE PSP: ¿CUÁL FUE LA MEJOR DE TODAS?



PSP (PSP-1000)

2004

■ La primera versión de esta gran portátil. Al tratarse del modelo original, tenía sus pegas, como su pantalla LCD que terminaba dando problemas de ghosting. Pero su gran inconveniente era su limitada memoria RAM, debido a lo cual no podía usar el modo caché UMD de otros modelos y tardaba más en cargar los juegos.



PSP SLIM (PSP-2000)

2007

■ Este segundo modelo era una quinta parte más delgado y un tercio más ligero que su predecesor. Los controles también fueron mejorados, la pantalla LCD era más brillante, se podía conectar a un televisor y permitía ser cargada mediante un cable USB. Para muchos jugadores, este es el mejor modelo de PSP.



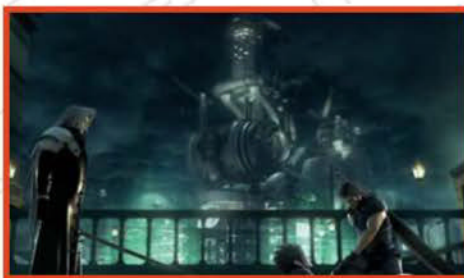
PSP SLIM & LITE (PSP-3000)

2008

■ Este modelo fue un poco controvertido: la pantalla LCD gozaba de una gama de colores más amplia y mayor contraste, así como menos ghosting. Sin embargo, se introdujo el modo entrelazado, con el consabido problema que esto suponía con el visionado distorsionado de objetos y personajes en movimiento.



» *Kingdom Hearts: Birth by Sleep* fue otro de los grandes lanzamientos que recibió esta consola, juego que vendió 1,7 millones de unidades.



» Títulos como *Crisis Core: Final Fantasy VII* fueron muy bien acogidos por los usuarios tradicionales de la marca PlayStation.



» *Danganronpa* fue una de las series que nació en esta portátil, una franquicia excelente dentro del género de las visual novels.

y el sistema se beneficiaba de éxitos como *God Eater*. Durante 2010 y 2011, los usuarios occidentales de PSP vieron frustradas sus esperanzas cuando títulos exclusivos como *Final Fantasy: Type-0* o el spin-off de *Yakuza Kurohyo: Ryu Ga Gotoku Shinsho* nunca salieron de Japón. Parecía que la consola había sido abandonada mientras avanzaba el desarrollo de su sucesora, PlayStation Vita, hasta el punto de que fue una sorpresa cuando Sony anunció el nuevo modelo económico PSP Street en la Gamescom del verano de 2011. PS Vita se lanzaría en diciembre de ese año y se convertiría en el destino de títulos como *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*. Aunque carecía de unidad UMD, PS Vita era compatible con los juegos digitales de PSP, y las versiones descargables continuaron apareciendo hasta la llegada de *Retro City Rampage DX* en 2016.

Sobre la decisión de Sony de parar la fabricación de PSP en 2014, MCV afirmó que "a PSP se la consideró durante gran parte de su vida como un fracaso ante el gran éxito que supuso DS". Y, al igual que muchos de nosotros, MCV tildó este hecho como injusto. Dicha revista remarcó como principales causas de dicho "fiasco" la decisión de utilizar UMDs, el intento de vender películas en ese

formato y el desastroso experimento que fue PSP Go. Pero para MCV, "su mayor fallo fue quizá la falta de IPs emblemáticas. ¿Cuántos títulos exclusivos verdaderamente memorables de PSP puedes recordar?". Sony había llegado a conclusiones similares anteriormente: en 2012, el representante de la compañía John Koller dijo a *Gamasutra* que "el problema con PSP fue que nos inundaron los ports, y se volvió muy difícil definir qué hacía única a esta consola".

"En retrospectiva, creo que la potencia de PSP al final terminó jugando en su contra. Todos los grandes editores tendían a optar por la vía más barata para desarrollar juegos para ella: versiones recortadas de títulos de PS2 con controles ligeramente peores. Esto hizo que su biblioteca no resultara muy atractiva, a pesar de algunos exclusivos", reflexiona Leon. "Tampoco ayudó que cualquier juego que vendiera bien fuera trasladado a PS2, como los *GTA*. Aunque el hardware era bueno y tenía todo el potencial para ser una gran consola, la biblioteca carecía de peso".

A pesar de eso, PSP sigue siendo muy recordada por aquellos usuarios que la disfrutaron, como nos cuenta Rachid: "Antes de jugar cualquier título, PSP fue mi primer reproductor de vídeo portátil de alta calidad, superior a los reproductores DVD de la época. La usé para ver los primeros vídeos de mi hija

recién nacida a principios de 2005 y compré películas para pasar el rato durante los viajes. También disfruté de juegos como *LocoRoco*, *Echochrome*, *Virtua Tennis* o *Metal Gear*".

Sony vendió alrededor de 80 millones de PSP, una cifra impresionante, pero Nintendo logró ampliar la demografía del mercado con obras como *Brain Training* y *Nintendogs*, alcanzando los 154 millones de consolas vendidas. Los usuarios de PSP compraron 4,33 títulos por consola vendida, en comparación con los 6,16 de DS. Algunos siguen pensando que PSP fue un fracaso basándose en esos números, pero la realidad es que las ventas de hardware de PSP son comparables a las de Game Boy Advance, y su ratio de ventas de software se sitúa entre los 4,22 de Game Boy y los 4,63 de GBA. Si PSP es un fracaso, lo es sólo por la comparación con Nintendo DS.

Sony no logró romper el dominio de Nintendo en el mercado de las portátiles, ni terminó siendo la revolución que muchos preveían, ya que sus ambiciones se vieron frenadas por el auge de los teléfonos móviles. Pero a pesar de todo, PSP fue una consola que albergó muchos juegos excelentes, los cuales hoy en día son muy disfrutables. Así que si te perdiste esta maravilla en miniatura de Sony, ahora es el momento perfecto para sumergirte en ella. ✱



PSP GO (PSP-N1000)

2009

■ El diseño "deslizante" de este modelo resultó bastante llamativo, pero el hecho de suprimir el lector de discos UMD y tener que descargar todos los juegos en formato digital no fue muy bien recibido en su día. Sin embargo, era el modelo más portátil de todos y contaba con 16 GB de almacenamiento interno.



PSP STREET (PSP-E1000)

2011

■ La versión final de PSP era más económica porque estaba fabricada con materiales más baratos, si bien su panel LCD no era malo. Sin embargo, se eliminaron varias funciones importantes como la salida para conectar la portátil a la tele y la funcionalidad WiFi, por lo que las opciones multijugador eran inviables.



LA HISTORIA DE ZILLION

A finales de los años 80, Sega se embarcó en uno de los proyectos más ambiciosos para su consola de 8 bits. Se trataba de una aventura espacial con claras influencias de otros clásicos, pero también de un universo propio que incluso inspiró un anime y su célebre pistola Light Phaser.

TEXTO DE ENRIQUE LUQUE





» La estética de la obra original se respetó en su traslado a Master System.

Las comparaciones dentro del mundo los videojuegos suelen resultar inevitables, aunque no siempre son del todo acertadas. Un buen ejemplo de ello podría ser *Zillion*, el clásico de Master System desarrollado por la propia Sega en 1987. Por lo general,

muchos han querido ver en este cartucho ciertas similitudes con el gran *Metroid* de NES. ¿Existen realmente? Bueno, hasta cierto punto, sí, eso es innegable. Ambos títulos compartían un desarrollo no lineal con considerables dosis de exploración, la necesidad de reincidir sobre muchos escenarios y aquello de potenciar las posibilidades de sus protagonistas.

Sin embargo, sólo hace falta echar un vistazo a las capturas de *Zillion* para encontrar una influencia mucho más evidente en este videojuego: *Impossible Mission*. Las semejanzas entre el juego de Epyx y el de Sega siempre han saltado a la vista. En los dos, el objetivo consistía en introducirse en bases enemigas subterráneas y enfrentarse a un desafío centrado en la exploración y los

puzles. Para avanzar, el jugador necesitaba encontrar códigos para desbloquear puertas y elevadores. Es decir, "hackear" las terminales repartidas en cada una de las estancias de la base enemiga.

No obstante, y si bien *Zillion* estaba lejos de resultar un juego de acción al uso, sí tenía elementos más dinámicos, por así decirlo, que los de *Impossible Mission*. Para empezar, los protagonistas contaban con la posibilidad de disparar a los enemigos. Y es que el hecho de que la pistola fuese un elemento fundamental en el desarrollo de la aventura no resultaba ni mucho menos baladí, más bien todo lo contrario.

Para entender los orígenes de *Zillion*, de hecho, es necesario remontarse bastante atrás en el tiempo, en concreto al año 1980. Fue entonces cuando Sega lanzó al mercado una pistola láser bautizada precisamente así, *Zillion*, que funcionaba mediante infrarrojos y que alcanzó una cierta popularidad sobre todo en su país de origen, Japón. Fue precisamente este juguete el que después inspiraría no sólo el periférico oficial de Master System, la Light Phaser (básica para muchos títulos de disparos, ►

LA SECUELA, UNA APUESTA POR EL ARCADE

■ Lanzado sólo un año después que el original y también para Master System, *Zillion II: The Tri-Formation* supuso un reseteo completo en relación con lo que fue integrado en la entrega previa. En lugar de apostar por la exploración y los puzles, Sega fue a lo seguro proponiendo una aventura de acción directa que era mucho más cercana a los estándares del género run and gun, un estilo que cada vez ganaba más peso en popularidad entre los usuarios. Ya no había laberínticos escenarios que recordaran a *Metroid*, ni tampoco backtracking, sino niveles en los que había que acabar con los enemigos a disparo limpio... o montados en una moto futurista con capacidad para convertirse en una armadura de batalla. El juego indudablemente perdió bastante profundidad, pero a cambio ganó en diversión. Además, visualmente también dio un paso adelante, con unos diseños de personajes más parecidos a los de la serie, animaciones más cuidadas y una mayor variedad de escenarios. Eso sí, en esta ocasión JJ acaparó todo el protagonismo, y ya no existía la posibilidad de intercambiarlo por sus amigos.



» Esta segunda parte cambió por completo su concepto de juego.



» El protagonismo de la pistola Zillion (alias "Light Phaser") se dejaba ver desde la propia pantalla de presentación del juego.



ZILLION, EL ANIME

■ Una de las razones por las que la saga *Zillion* es más conocida en otros países que en España, radica principalmente en su anime. Este fue desarrollado nada más y nada menos que por el mítico estudio japonés Tatsunoko. Seguramente, los aficionados a los juegos de lucha recordarán el notable título de Wii en el que muchos de sus personajes más emblemáticos se veían las caras con los luchadores de Capcom. Pero cuando Sega unió sus fuerzas con ellos para lanzar *Zillion*, este equipo ya era legendario, gracias a trabajos como *Comando G* o *Speed Racer (Meteoro)*.

► algunos tan recomendables como *Laser Ghost* o *Space Gun*, sino también su propia serie de animación.

Precisamente, esa es otra de las características que hacen única a esta aventura: su historia y personajes son los mismos que protagonizaban un anime que contó con 27 capítu-



» Que no te engañen esos soldados Nozas nada más comenzar la aventura; aunque en el juego hay disparos, la acción no es su principal reclamo.

los y un OVA. *Zillion*, la serie, nunca llegó a emitirse en España (al menos que yo sepa), pero sí logró un relativo éxito en Japón y fue llevada a varios países latinos, en los que sus protagonistas, JJ, Champ y Apple fueron bautizados como Jaime, Diego y Ana (cosas de la época). Los tres compartían aventuras con las que, a la postre, también sería una de las principales mascotas del sistema, la entrañable navecita Opa-Opa, que a su vez protagonizaría la notable serie shooter *Fantasy Zone*.

Volviendo al juego, también Champ y Apple estaban presentes en el mismo. De hecho, eran igualmente personajes jugables que, una vez rescatados de la base

enemiga, contaban con sus propias características y podían subir de nivel. Lo típico: Champ era más fuerte que el resto de sus compañeros, pero más lento, mientras que Apple resultaba más veloz pero contaba con una menor resistencia. JJ era el más equilibrado de los tres, como solía ser costumbre por aquellos años.

Estos factores hicieron que *Zillion*, si bien no alcanzara la profundidad de *Metroid*, ni el carisma del posterior *Wonder Boy: The Dragon's Trap*, sí resultara más dinámico y variado que *Impossible Mission*. Aún así, estaba lejos de poder considerarse un arcade al uso, y hasta aprender a dominar

EL TRÍO PROTAGONISTA

■ Al principio de la aventura, uno de los principales objetivos de *Zillion* consistía en rescatar de la base Noza (así se llamaban los invasores alienígenas enemigos de la franquicia) a los dos compañeros de fatigas del protagonista. Una vez lo conseguías, también era posible seleccionarlos. Una característica que aportaba profundidad al cartucho. Estos eran sus perfiles, típicos de los animes de los 80.



JJ

El líder del grupo, y el que mejor sabía manejar la pistola Zillion (casi otro personaje más en cada capítulo). Impulsivo por naturaleza, al final era el que solía salvar el día a pesar de su carácter desenfadado. En el juego, es al que más tiempo pasarás manejando y el más aconsejable, ciertamente.



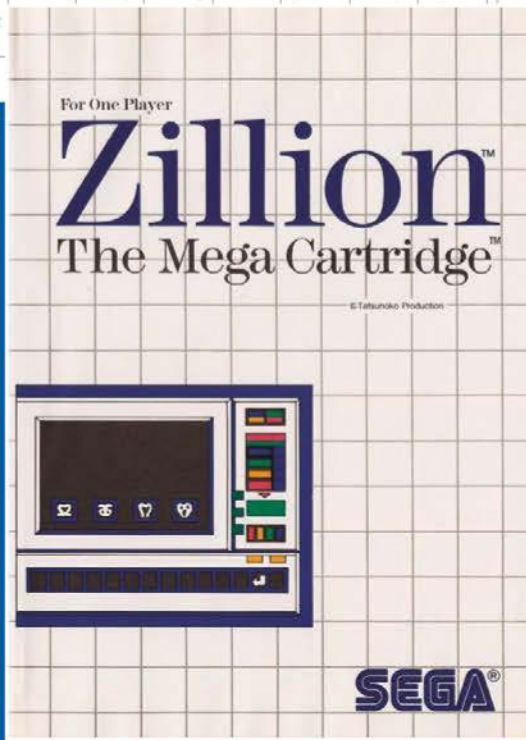
Champ

Solía pelearse cada dos por tres con JJ, y ya de paso se encargaba de poner la nota cómica en el anime original. También era el más fuerte de los tres personajes (en el anime y en el propio videojuego) y terminaba demostrando lealtad y nobleza (cómo no). El clásico personaje secundario de esta época.



Apple

Apple proporcionaba a la serie ese siempre necesario toque femenino que casi todas las aventuras de los 80 y 90 tenían. En lo puramente jugable, su agilidad podía ser útil a la hora de llegar a algunos lugares elevados de los escenarios. Además, era la que mejor se complementaba con JJ.



LOST IN TRANSLATION

■ Por lo general, en lo que a portadas se refiere, Europa siempre ha salido perdiendo. Pero el caso de Master System, al menos durante su primera generación de juegos, fue verdaderamente trágico. *Zillion* también sufrió la lamentable decisión de Sega de cambiar las ilustraciones originales japonesas por... cosas. En este caso, la carátula original mostraba un acertado dibujo que bien podía pertenecer a cualquier capítulo del anime. Aquí llegó una especie de microondas dibujado por un niño de ocho años.

algunas de sus mecánicas podía resultar un tanto farragoso. En especial, es justo admitir que se trataba de un juego complejo en comparación con otros títulos de 8 bits más sencillos. O lo que es lo mismo, que puede que no haya envejecido tan bien como otras propuestas del catálogo de Master System, donde abundaban plataformas y aventuras más directas.

Con todo, e incluso dando por bueno que *Zillion* no era un juego particularmente original, el hecho de contar con diferentes protagonistas, su extenso mapeado o el hecho de ofrecer características propias de una especie de vetusto "metroidvania", hacían de él una aventura muy llamativa. Quizá para muchos jugadores occidentales pueda considerarse hoy en día una joya un tanto escondida de esas que fueron crea-

das por la propia Sega para Master System. En Japón, en cambio, siempre ha gozado de mayor reputación. De hecho, incluso en la actualidad posee cierta estela de juego de culto. En gran medida, claro, gracias al éxito de la serie de animación. *



» De una forma u otra (también en forma de ítems para subir de nivel), Opa-Opa siempre estaba presente en el juego. ¿Cómo decirle que no con esa carita tan mona?



» Cada personaje podía subir de nivel en el juego y tenía sus propias estadísticas. No era rol en estado puro, desde luego, pero sí un extra digno de agradecer.



» Volver a la nave inicial permitía recuperar las fuerzas. Todo por obra y gracia de esa amable operadora siempre tan solícita (que era otro personaje del anime).

Y DE REPENTE FUE EL MONO EL QUE VINO A DAR CAÑA

EN 1994, MIENTRAS MARIO Y SONIC SALTABAN PARA HACERSE CON EL TRONO DE LAS AVENTURAS PLATAFORMERAS, UN INESPERADO GORILA VINO PARA RECLAMAR SU SITIO EN LA BATALLA.

Hablamos, cómo no, del gran Donkey Kong, al que pocos esperaban por aquel entonces, pero a quien todos recibimos con nuestra Super Nintendo convertida en su particular selva.

Y es que pese a que Donkey Kong había tenido mucho protagonismo en la década de los 80, dando nombre a varios arcades, juegos de NES e incluso protagonizando un par de títulos para Game & Watch, lo cierto es que Nintendo dejó al gorila en el banquillo durante muchos años en favor de su "saltador" estrella: Mario.

Por suerte, en 1993 una serie de factores se unieron para obrar el milagro de un regreso por todo lo alto. Por un lado, Nintendo estaba

interesada en reiniciar la franquicia, en especial para dar respuesta a títulos como *Aladdin* y a los futuros lanzamientos que preparaba Sega. Por su parte, el estudio británico Rare, que llevaba programando juegos para coin-ops y consolas de Nintendo desde 1986, había hecho una fuerte inversión en la innovadora tecnología ACM, que permitía desplegar espectaculares gráficos prerrenderizados en SNES, por lo que ambas compañías unieron las piezas y, así, nació el proyecto de *Donkey Kong Country*.

Tras 18 meses de un intenso trabajo de desarrollo en el que Shigeru Miyamoto, creador de la serie, no estuvo al mando (aunque sí aportó diferentes ideas), el 18 de noviembre

de 1994 *Donkey Kong Country* veía la luz, justo a tiempo para plantar cara a 32X, el periférico de Sega que ampliaba las capacidades de Mega Drive para llegar a los 32 bits (o algo parecido).

Lo realmente asombroso fue comprobar que *Donkey Kong Country*, con sus "modestos" 16 bits, no sólo era muy superior técnicamente a cualquier juego de SNES o Mega Drive, sino que dejaba en pañales a muchos de los juegos de "Nueva Generación" que habíamos visto hasta ese momento. Esta circunstancia, que parecía cosa de magia, fue aprovechada por Nintendo, que decidió invertir una mastodóntica suma de dinero para poner en marcha una agresiva campaña publicitaria que acompañara al lanzamiento del juego.

Ingeniosos anuncios en revistas especializadas (en los que no faltaba algún que otro palo a la competencia), spots de televisión, cintas VHS promocionales, demostraciones en diferentes tiendas... Los de Kioto, junto con el resto de sus divisiones de todo el mundo, dieron una lección magistral de marketing y lograron sobradamente su objetivo: captar la atención de todos los jugadores, quienes se preguntaban con perplejidad cómo era posible que un juego "se viera

EL DESPERTAR DE DONKEY KONG

Desde su primera aparición en 1981, Donkey Kong siempre había sido representado como un villano. No fue hasta el estreno de *Donkey Kong Country* cuando Nintendo decidió cambiar por completo el rol del gorila, quien junto a su compañero Diddy Kong, se sumó al olimpo de los grandes protagonistas de los mejores juegos de la compañía como Mario, Link o Samus Aran. Había nacido (o renacido) una nueva estrella.



Y DE REPENTE FUE EL MONJO
EL QUE VINO A DAR CAÑA



SUPERANDO A LOS 32 BITS

UN AUTÉNTICO
PORTENTO TÉCNICO
QUE DESATÓ TODO
EL PODER DE SNES



GRÁFICOS NUNCA VISTOS EN 16 BITS

Esta tecnología ACM permitía crear gráficos prerrenderizados en estaciones Silicon Graphics para, posteriormente, convertirlos en sprites que la CPU de SNES podía gestionar sin comprometer el rendimiento.



UN RESULTADO ALUCINANTE

El hábil manejo de ACM, unido a un gran trabajo en el plano artístico, dio como resultado unos gráficos que superaban ampliamente a cualquier título de 16 bits, y que miraban de tú a tú a las máquinas de 32 bits.

LA MAGIA DE ACM

Una de las principales innovaciones fue el uso de Advanced Computing Modeling (ACM), una novedosa técnica que ya estaba presente en el título Unirally, pero que Rare consiguió llevar a otro nivel para crear un apartado técnico absolutamente increíble.



CAPTURANDO EL MOVIMIENTO

Otro de los elementos que Rare cuidó al máximo fueron las animaciones de todos los personajes y enemigos. El estudio dedicó mucho tiempo a perfeccionar esta faceta, y los resultados no pudieron ser más convincentes.



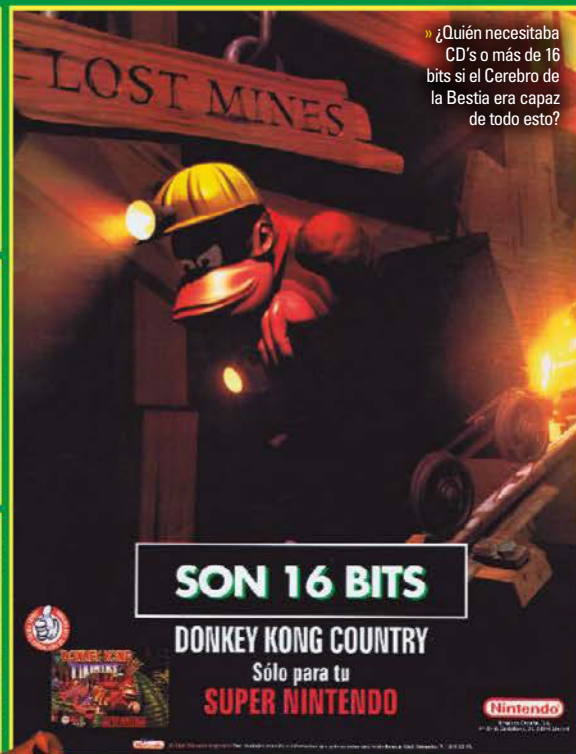


» En España hasta tiraron de Chiquito de la Calzada. ¡Menudos "fistros"!

...ADIVINA QUE GORILA LLEGARÁ A MINISTRO



SOLO PARA EL CEREZO DE LA BESTIA. SUPER NINTENDO



» ¿Quién necesitaba CD's o más de 16 bits si el Cerebro de la Bestia era capaz de todo esto?

REDEFINIENDO EL MARKETING

Otra de las grandes claves del lanzamiento de Donkey Kong Country fue la ingeniosa campaña publicitaria que realizó Nintendo a nivel mundial, y que inundó las revistas y los anuncios televisivos de la época con mensajes que ensalzaban el potencial técnico del juego frente a la competencia. ¡Cómo olvidar el genial VHS que se regaló junto al número 39 de Hobby Consolas!

UN PLATAFORMAS UNICO EN SU ESPECIE



HACIENDO EL MONO

Tanto Donkey como Diddy disponían de una amplia cantidad de movimientos: saltar, rodar, bucear, trepar por cuerdas y lianas... Eso sí, mientras que Donkey era más fuerte y podía golpear el suelo con un manotazo, Diddy era más ágil y saltaba más alto. Los recursos de estos primates eran muy diversos.



40 FANTÁSTICOS NIVELES

Las 40 fases que escondían sus 7 mundos no dejaban de sorprendernos en ningún momento. Tan pronto estábamos saltando de plataforma en plataforma en mitad de una nevada, como planeando a lomos del avestruz Expreso o atravesando una mina a toda velocidad en el interior de una vagoneta.



UN CONTROL MUY PRECISO

A pesar de la amplia variedad de situaciones que vivíamos y de las acciones que podíamos efectuar, el sistema de control estaba ajustado al milímetro. Manejar a los primates era un auténtico gustazo y todas las mecánicas funcionaban a la perfección, lo que brindaba diversión desde el primer segundo.



DIFICULTAD EQUILIBRADA

El nivel de reto que ofrecía el juego estaba muy bien equilibrado, con unos saltos ajustados y unos enemigos, en especial los últimos jefes finales, bastante duros. Eso sí, en ningún momento se sentía como "injusto", y siempre nos dejaba con ganas de intentarlo una y otra vez cuando caíamos.

► tan bien". Y de paso, muchos de ellos descubrieron por primera vez a aquel simio con cara de pocos amigos. Donkey Kong empezaba a situarse en el lugar que merecía.

Sin embargo, esta historia no habría tenido la misma fuerza si el juego se hubiera quedado en una simple "monada" técnica, algo que por suerte no sucedió, ya que *Donkey Kong Country* era tan divertido como espectacular. Así lo atestiguaron sus análisis en la prensa especializada, que se deshicieron en elogios y, aún más importante, el boca a boca entre todos aquellos que se quedaban atónitos al jugarlo.

Demostrando un grandísimo talento, los hermanos Stamper y el resto del equipo de Rare



» Los 5 amigos de Donkey y Diddy (un rinoceronte, un pez espada, un loro, un avestruz y una rana) les dotaban de nuevas habilidades.





Explorar los niveles a fondo era fundamental para encontrar las fases de bonus, que siempre estaban ocultas a simple vista.

se marcaron un juego de plataformas brillante a todos los niveles, y que destacaba por el genial diseño de sus 40 fases, divididas en 7 mundos muy bien diferenciados, y que estaban repletos de secretos y situaciones de lo más variado: saltos, objetos que recoger, frenéticos momentos a bordo de una vagoneta o de animalitos, enfrentamientos contra duros enemigos finales... Y todo ello acompañado de unos personajes muy carismáticos, un impagable



NO ES MONO, ¡ES PERFECTO!

La revista Hobby Consolas otorgó a Donkey Kong Country una puntuación de 99 en su análisis publicado en diciembre de 1994. El juego causó tal impacto en la redacción que en el texto se podían leer frases como "es un juego mágico" e incluso se planteaba que no se volvería a ver un título de tanta calidad en SNES. De hecho, el principal punto negativo de la crítica fue "que no se hubieran atrevido a darle un 100".



modo a dobles en el que Diddy Kong se ponía a nuestra disposición y, como colofón final, una banda sonora absolutamente magistral y de las mejores jamás compuestas para Super NES.

El gran David Wise exprimió como nunca antes el chip de sonido de esta consola para reproducir unos efectos y unas melodías que, además de tener una grandísima calidad sonora y artística, ambientaban a la perfección el estilo único de cada nivel, logrando una innovadora experiencia que serviría como fuente de inspiración a futuros creadores en sus desarrollos.

Como no podía ser de otra manera, la suma de todos estos factores permitió que *Donkey Kong Country* se convirtiera en un auténtico fenómeno de masas, superando las 9 millones

de unidades vendidas en todo el mundo y propiciando dos secuelas en SNES. Y a esto se añadieron unas versiones para Game Boy en las que, de nuevo, Rare demostró que era capaz de obrar auténticos milagros en las consolas de la Gran N.

Pero, por encima de todo esto, *Donkey Kong Country* sirvió para encumbrar al primate de Nintendo a lo más alto de su olimpo de celebridades. Desde luego, resulta curioso comprobar cómo un solo título fue capaz de revertir el rol de villano que el gorila había asumido en los 80, para convertirlo en el héroe que todos conocemos y amamos desde 1994. Pero es que, claro, ¡de menudo pedazo de juego estamos hablando!

EL INICIO DE UNA LEYENDA

UNA INFLUENCIA QUE HA MARCADO A VARIAS GENERACIONES



MELODÍAS ÚNICAS

El compositor David Wise se marcó una BSO magistral y que logró trascender al propio juego. Melodías como Aquatic Ambiance han sido reinterpretadas y mezcladas en infinidad de ocasiones por un gran número de artistas y aficionados.



MONOS PORTÁILES

Desde la serie Donkey Kong Land para GB a Donkey Kong Country para GBC, y su posterior versión para GBA, la influencia del título de SNES se trasladó a unas versiones portátiles cuya impactante calidad era difícil de creer.

RÉCORD DE VENTAS

Con 9,3 millones de unidades, Donkey Kong Country es el tercer título más vendido de la historia de SNES, sólo por detrás de Super Mario World y Super Mario All-Stars. Este exitazo ayudó a impulsar de forma increíble la fama de Donkey Kong.



NUEVOS PERSONAJES

Los miembros de la familia Kong -Donkey, Diddy, Cranky, Candy y Funky- consiguieron enamorar a los jugadores por la diversidad de sus personalidades. Por entonces no lo sabíamos, pero aquellos primates habían llegado para quedarse con nosotros durante décadas.



DONKEY KONG COUNTRY RETURNS ★ HD ★



La tribu Tiki Tak pretende hacerse con la reserva de plátanos de la isla...



Estos niveles son de lo más excitante y ponen a prueba nuestra habilidad.



CONTENIDO PATROCINADO

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS HD

EL RETORNO MÁS ESPERADO, ¡AHORA EN HD!

NUESTRO GORILA FAVORITO REGRESARÁ POR TODO LO ALTO A SWITCH CON UNA VERSIÓN MEJORADA Y EN HD DE UNA DE SUS MEJORES AVENTURAS: EL GENIAL DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

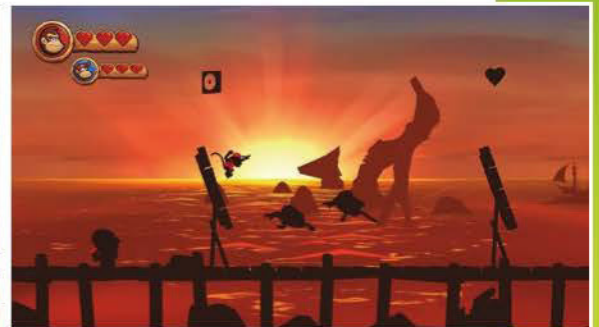
Aunque el calendario chino nos dice que 2025 será el Año de la Serpiente, nosotros tenemos claro que también será el del gorila. ¡Pero no de uno cualquiera! Y es que el próximo 16 de enero se estrenará en Nintendo Switch *Donkey Kong Country Returns HD*, una nueva versión del imprescindible juego de plataformas que ya nos encandiló en 2010 en Wii y, 3 años más tarde, nos alucinó en su salto al 3D estereoscópico de Nintendo 3DS.

Así que, tras enfrentarnos a los vikingos y al frío en *DKC: Tropical Freeze*, el mítico Donkey Kong volverá a lucir palmito en la

consola híbrida de Nintendo, protagonizando junto a Diddy Kong un plataformas de desplazamiento lateral que estará fuertemente inspirado en la que, quizás, sea la obra más reconocida del incombustible gorila: *Donkey Kong Country* de SNES.

Y decimos "inspirado" porque, aunque ambos juegos compartirán título, *Returns* no va a ser una copia exacta del original, sino una reinterpretación del título de Rare que, manteniendo intacto su espíritu, añadirá un gran número de novedades que elevarán aún más las enormes posibilidades y diversión que tanto nos marcó en 1994.

UNA AUTÉNTICA MONADA EN HD



La resolución, la calidad de las texturas, la iluminación, la profundidad de campo... Todos los elementos técnicos de las versiones para Wii y 3DS se beneficiarán de una importante mejora gracias a la potencia extra de Switch, lo que hará que el inconfundible apartado artístico de Donkey Kong Country Returns sea aún más deslumbrante desde el primer momento. Verlo en movimiento será un verdadero deleite para los sentidos.





LO MEJOR DE DOS MUNDOS

La versión de Wii sólo podía ser disfrutada en la televisión, mientras que la de 3DS se jugaba únicamente en modo portátil. Donkey Kong Country Returns HD acabará con todas las restricciones y nos permitirá vivir esta apasionante aventura como

más nos guste, tanto en nuestra TV como en la pantalla de Switch. Y lo mejor de todo es que, decidamos lo que decidamos, tendremos una versión muy mejorada y que incorporará todos los extras que se añadieron a la entrega para Nintendo 3DS.

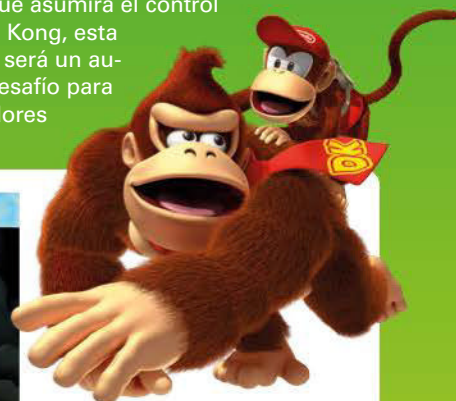


Empezando por lo más evidente, sus gráficos, si *Donkey Kong Returns* era ya un auténtico festival para los sentidos en Wii, esta nueva entrega para Switch estará a un nivel muy superior gracias al aumento de la resolución o a las notables mejoras que recibirá en materia de iluminación. Un espectáculo que, además, por primera vez podremos admirar tanto en la televisión como en la pantalla de la portátil gracias a la versatilidad de Switch.

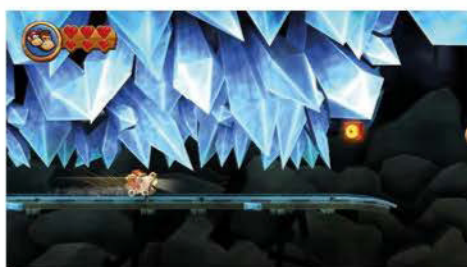
A nivel jugable, *Donkey Kong Country Returns HD* se convertirá en uno de los mejores plataformas de jugabilidad 2D de Switch gracias a su irresistible propuesta: 9 mundos divididos en 80 niveles, entre los que se incluirán los que se añadieron de forma exclusiva en 3DS y que pondrán a prueba nuestra habilidad en junglas, cavernas o un peligroso volcán. Una variedad de entornos que propiciará que vivamos situaciones variopintas.

A los ajustadísimos saltos que marcarán el desarrollo, habrá que sumar enemigos a los que golpear, animales que nos prestarán su ayuda, zonas secretas que explorar y, por supuesto, plátanos... ¡Muchísimos plátanos!

Ya sea en solitario o en compañía de un amigo, que asumirá el control de Diddy Kong, esta aventura será un auténtico desafío para los jugadores



» Son muy distintos entre sí, pero Donkey y Diddy forman un equipo imbatible.



LA EXCELENCIA EN LOS SALTOS

Si la fórmula de *Donkey Kong Country* para SNES ya era excepcional, Retro Studios consiguió con *Returns* lo que parecía imposible: mantener intacta toda la esencia que convirtió en leyenda a la obra de Rare y, a la vez, potenciarla (y ampliarla) añadiendo una mayor profundidad en los niveles, nuevas habilidades para Donkey y Diddy, mecánicas inéditas y unos jefes finales más elaborados. El resultado fue un plataformas indispensable y que le va a sentar como un guante a Switch.





» Deslizarse mientras recoges plátanos puede parecer difícil, pero es el día a día de Donkey y Diddy Kong.



más experimentados, pero tranquilos, que si la cosa se complica de más, siempre podremos reajustar la dificultad. ¡Aquí lo importante será disfrutar!

Una pegadiza banda sonora conformada por temas totalmente exclusivos y versiones de las legendarias melodías compuestas por David Wise, pondrán la guinda a la que apunta claramente a convertirse en la versión definitiva de *Donkey Kong Country Returns*. Y teniendo en cuenta la inmensa calidad que ya atesoraba el juego en Wii y en 3DS, creednos si os decimos que estamos hablando de palabras mayores. Donkey Kong está de vuelta, ¡y nosotros no podemos estar más felices por ello! 🌸



DONKEY KONG, ESE GRAN FENÓMENO

Tras dejar de ser un villano en los 80 y convertirse en héroe en 1994, la carrera de Donkey Kong tras el lanzamiento de su primer juego para SNES ha sido meteórica. Numerosos juegos propios, apariciones estelares en multitud de títulos de Nintendo, un papelazo en *Super Mario Bros: La Película*... El gorila ha logrado ganarse el cariño de los fans en todo el mundo y no es sólo uno de los personajes más queridos del universo Nintendo, sino todo un icono de la cultura popular de varias generaciones.

CONTENIDO PATROCINADO
DONKEY KONG COUNTRY RETURNS HD



» Donkey Kong tendrá su propia zona dentro de Super Nintendo World, el parque temático de Universal Studios en Japón.



El rinoceronte Rambi y otros amigos nos regalarán grandes momentos.



» Los jefes finales son tan grandes como desafiantes. ¡Menudo pulpazo!



LA GUÍA DEFINITIVA DE

SNATCHER

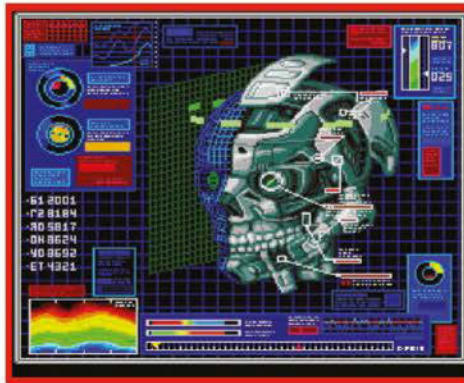
EL ÉXITO DE LA SAGA MGS CONVIRTIÓ A HIDEO KOJIMA EN UNA CELEBRIDAD MUNDIAL, ANIMANDO A SUS FANS A RECUPERAR SUS OBRAS ANTERIORES. PERO SNATCHER, SU AVENTURA CIBERPUNK DE 1988, ES INACCESIBLE HOY EN DÍA DE MANERA LEGAL, EXCEPTO SI SABES JAPONÉS O ATESORAS EL PRECIADO PORT PARA MEGA CD.

TEXTO DE MIKE DIVER





» [PC Engine] El TurboCyclo de Gillian le permite visitar muchas zonas de Neo Kobe.



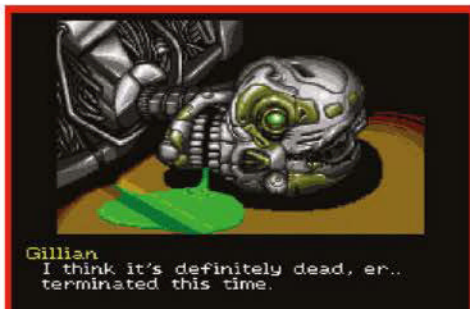
» [Mega CD] La secuencia de introducción de *Snatcher* dota al juego de una ambientación sencillamente fantástica.

Cinéfilo desde una edad temprana, Hideo Kojima no tardó en realizar sus propios cortometrajes. Su mayor anhelo era convertirse en cineasta profesional, pero acabó volcando toda esa creatividad en la industria del videojuego tras conseguir su primer empleo en Konami, en 1986.

Después de trabajar en *Penguin Adventure*, Kojima plasmó sus fetiches cinematográficos en *Metal Gear*, una producción para MSX publicada en 1987, pionera a la hora de integrar acción y sigilo en una mecánica inspirada en una de las películas favoritas del joven Hideo: *La Gran Evasión* (1963). Su siguiente creación para Konami, *Snatcher*, iba a ir más allá en cuanto a conexiones con la gran pantalla.

Snatcher tomó prestados elementos de *Blade Runner*, *Terminator* y *La invasión de los Ladrones de Cuerpos* para llevarnos al Japón de 2042 (los ports posteriores situaron la acción en 2047), concretamente a la ciudad ficticia de Neo Kobe. Tras la "Catástrofe" de 1991, que mató al 80% de la población euroasiática y la Tercera Guerra Mundial en 2005, la humanidad se enfrenta a otra grave crisis que pone en riesgo su supervivencia. Unos seres cibernéticos están matando a los habitantes de Neo Kobe para adoptar su apariencia. Atacan durante los meses de invierno y su origen es un misterio. Para combatir esta nueva amenaza, se crea una nueva

**"EL MUNDO DE SNATCHER ERA UN
RECIPIENTE PARA LAS ACTIVIDADES Y
LAS VIDAS DE LOS PERSONAJES QUE
TE IBAS ENCONTRANDO"
HIDEO KOJIMA**



» [Mega CD] Esta frase tenía bastante guasa, viendo al pseudo T-800.



» [Mega CD] La muerte de Gibson en la consola de Sega es bastante más gráfica que la que se pudo ver anteriormente en PC Engine.

fuerza policial, los Judgement Uninfected Naked Kind And Execute Rangers (rebautizados como Japanese Undercover Neuro-Kinetic Elimination Rangers en la localización al inglés de Mega CD). Los Junker son básicamente los blade runners

de la película de Ridley Scott, mientras que los snatchers ocultan, bajo su aspecto humano, un esqueleto mecánico a lo T-800 de *Terminator*.

El jugador encarna a Gillian Seed, un Junker novato que no tarda en

descubrir a su compañero asesinado de forma horrible (y de una manera más o menos gráfica, dependiendo de la versión del juego). La misión de Seed es averiguar la procedencia de los snatchers, descubrirlos y "neutralizarlos", como hacía Harrison Ford en *Blade Runner*. Entre los personajes secundarios con los que interactúa se encuentra su esposa Jamie (la revelación de por qué ambos perdieron la memoria aporta un giro importante a la trama), su pequeño ayudante robótico Metal Gear Mk II (no fue el único guiño de Kojima hacia su anterior obra), así como varios empleados de Junker y hasta algunos delincuentes.

La trama es un desfile continuo de clichés (aunque las revelaciones del final del juego le aportan frescura), y Kojima nunca ha negado las evidentes influencias cinematográficas en su juego. En 1992, el material promocional de la versión PC Engine incorporó unas declaraciones de Kojima al respecto, archivadas

LAS DISTINTAS VERSIONES

SERÁ MEJOR QUE APRENDAS JAPONÉS

■ *Snatcher* se concibió originalmente como una creación exclusiva para el PC-8801, debutando en las tiendas niponas en noviembre de 1988. Aunque palidece en comparación a los ports posteriores, sigue sorprendiendo por su notable ambientación y un magistral pixel art. Poco después llegaría la versión para MSX2, comercializada junto al cartucho SCC+, lo que le permitió un mejor desempeño sonoro. Aunque las cargas son más lentas, contaba con unos gráficos más bonitos que los del original de PC-8801.

Cuatro años más tarde aparecía el *Snatcher* de PC Engine, que aprovechó las posibilidades que ofrecía el formato CD-ROM: música de calidad CD, gráficos excepcionales y un tercer acto, que adaptaba el del *SD Snatcher* de 1990. No se distribuyó oficialmente fuera de Japón hasta el lanzamiento de la PC Engine Mini (aunque Konami no se molestó en traducirlo al inglés). El port de Mega CD, el único localizado al inglés, incorporó mejoras adicionales respecto al juego de PCE, como una intro y un nuevo final, y permitía utilizar la pistola Justifier en las escenas de disparos. Fue un lanzamiento tardío (1994), lo que unido al escaso parque de Mega CD se tradujo en unas ventas muy por debajo de lo esperado. De ahí que actualmente alcance unos precios desorbitados entre coleccionistas.

Snatcher llegó a contar con dos versiones para consolas de 32 bits. La de PlayStation debutó en febrero de 1996 y arrancaba con un par de secuencias CGI que han envejecido peor que el propio juego. Exclusiva de Japón, utilizó las voces digitalizadas de PCE, por lo que hay ciertas escenas "mudas", aunque por otro lado cuenta con nueva música y gráficos rediseñados. Un mes más tarde llegó a las tiendas la versión Saturn, de nuevo sólo en tierras japonesas, que reintrodujo algunas escenas truculentas que no pasaron la censura de Sony, así como los desnudos que se eliminaron en la conversión de Mega CD.



[PlayStation] Las versiones de 32 bits están excepcionalmente pulidas, como cabría esperar de la Konami de mediados de los 90.

ENTREVISTAMOS A JEREMY BLAUSTEIN

JEREMY BLAUSTEIN, ACTUAL CEO DE LA AGENCIA DE LOCALIZACIÓN DRAGONBABY, SUPERVISÓ LA ADAPTACIÓN AL INGLÉS DEL PORT DE MEGA CD.



¿Cómo te llegó la tarea de supervisar la adaptación al inglés de *Snatcher*?

El departamento de R&D me preguntó si *Snatcher* gustaría o no al público occidental. Dije que sí, entusiasmado. Me sumergí por completo en el juego y me encantó. Cuando I+D pidió que me trasladaran temporalmente desde el International Business Department para trabajar con ellos en la conversión y la localización, fue un sueño hecho realidad.

Snatcher tiene muchísimo texto y fue uno de los primeros trabajos de tu carrera. ¿Te sentiste intimidado?

Fue el único proyecto de localización en el que trabajé como empleado de Konami, y la traducción corrió a cargo de Scott Hards, a quien seleccioné personalmente para la tarea. Cuando me envió todos los textos traducidos supe de inmediato que se trataba de algo especial. Había inyectado mucho humor y personalidad a los personajes. Incorporé algo de contenido extra y dirigí la grabación de voces en Chicago. Nunca me sentí intimidado, sólo emocionado por trabajar en un proyecto tan interesante y divertido.

Hay algunas diferencias entre versiones, ¿podrías hablarnos de ellas?

Creo que el Sr. Kojima se había inspirado lo suficiente en películas extranjeras como para que no hubiera muchas diferencias culturales entre las versiones japonesa e inglesa. Cambié la carne de ballena por la de búfalo (una pista vital en la investigación de Gillian), porque me preocupaba que pudiera molestar a los activistas contra la caza de

ballenas. También alteré la edad de Katrina (la hija de Jean-Jack) de 14 a 18 años debido a la naturaleza sexual de algunas escenas. La clientela de Outer Heaven (un club al que acude Gillian) estaba formada originalmente por personajes sobre los que Konami no poseía derechos (como el xenomorfo de Alien), así que los cambiamos por personajes del universo Konami.

Aquellos cambios hoy darían lugar a peticiones y todo tipo de quejas en Internet por parte de ciertos sectores del público. ¿Qué opinas sobre ello?

En cuanto a cambiar la edad de Katrina, podías espiarla mientras se duchaba y examinar sus bragas. Dudo que alguien se opusiera a elevar su edad a los 18 años, especialmente el Sr. Kojima. Supongo que otros aspectos (como la violencia y los desnudos) podrían ser más discutibles. Sin embargo, la compañía tiene todo el derecho a decidir cómo quiere lanzar su juego. Luego el consumidor decide comprarlo o no.

Da la impresión de que el estatus de culto de *Snatcher* ha crecido enormemente entre los jugadores actuales. ¿Es algo que hayas comprobado por ti mismo?

En realidad no creo que su popularidad haya aumentado, pero puede que me equivoque. No mucha gente habla de *Snatcher*, y es una pena, porque es un juego tremendamente divertido. Desde luego, espero que más usuarios puedan jugar a la versión en inglés de Mega CD.

Snatcher recibió posteriormente ports para PlayStation y Saturn, exclusivos de Japón. ¿Sabes por qué no se localizaron al inglés aquellas entregas?

Desconozco la razón por la que el título jamás volvió a localizarse al inglés. Quizás se deba al enorme trabajo que supone, o por motivos legales. Si no recuerdo mal, había muchas posibles infracciones de derechos de autor, por no mencionar el hecho de que en aquella época nunca firmábamos contratos con los actores de doblaje. Sinceramente, no sé el motivo real.



» [Mega CD] Blaustein elevó la edad de Katrina de 14 a 18 años.

► en la web *shmuplations.com*: “La trama y la ambientación de *Snatcher* no eran muy buenas, tomamos mucho prestado de *Blade Runner*. Sin embargo, aquel mundo era simplemente el recipiente para las actividades y vidas de los diversos personajes que te encontrabas, y el inexorable destino al que se veían arrastrados sin darse cuenta”.

Son los personajes, y no la ambientación ciberpunk que los rodea (aunque Neo Kobe pueda considerarse un personaje más), el corazón de *Snatcher*. Cada uno de los personajes principales ocupa un montón de tiempo en pantalla, en el que van desplegando su personalidad, desde el nervioso jefe de Gillian hasta el astuto soplón de los bajos fondos llamado Napoleón.

Snatcher es una aventura narrativa en la que se avanza a golpe de menús, moviéndote por las distintas localizaciones, interrogando a sospechosos y utilizando objetos. También hay alguna secuencia de disparos ocasional, que divide la pantalla en nueve secciones hacia las que se apunta a través del D-pad.

Al menos así es como se desarrolla la versión para Mega CD de 1994, la única que se comercializó en Occidente. El jugador cuenta con diversos comandos en pantalla (Moverse, Observar, Investigar, Hablar y Preguntar) así como otras acciones y preguntas que aparecen específicamente en determinados escenarios o en situaciones puntuales.

A veces el jugador debe insistir con algunos comandos para obtener información, hasta que el personaje interrogado se apiada de él y acaba dándole la respuesta que necesita. Es un sistema algo frustrante, pero que tiene cierto sentido, después de todo: ¿por qué un sospechoso hablaría por los codos de buenas a primeras? Pero no fue así como se diseñó originalmente la interfaz de *Snatcher*.

Las dos entregas lanzadas en 1988 para los ordenadores PC-8801 y MSX2, exclusivas de Japón y desarrolladas por el Team Metalslave de Konami, asignaban los comandos verbales a las teclas numéricas. Y no fue, ni mucho menos, la única diferencia. La ventana que mostraba los gráficos era más pequeña, y el uso del color estaba más limitado que en el port para la consola de Sega y su predecesora directa: la entrega para PC Engine Super CD-ROM² de 1993, en la que Konami se basó para crear el juego de Mega CD.

Aun más importante es la diferencia, en cuanto a narrativa, entre las entregas para ordenador y las de consolas (no sólo PC Engine y Mega CD, sino también los posteriores ports para PlayStation y Saturn, lanzados a mediados de los 90). La aventura original de 1988 sólo cuenta con dos actos, algo que nunca agradó a Kojima, mientras que las entregas para consolas despliegan tres (*Snatch*, *Cure* y *Junk*). La idea ►



HANG UP
LOOK
TALK
ASK
ASK OUT ON DATE
SHOW POSSESSIONS

» [Mega CD] La pobre mascota de Gibson tiene un final brutal en una escena censurada en otras versiones.



DEFINITIVA DE SNATCHER

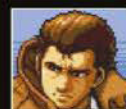


ミカ
どこから案内しましょうか？

» [PC Engine] Mika enseña a Gillian la central de Junker mientras nos familiarizamos con los menús.

“LA MINÚSCULA BASE DE USUARIOS DEL MEGA CD ME PREOCUPÓ MUCHO”
JEREMY BLAUSTEIN

» [Mega CD] Los snatchers tenían que dejar a sus víctimas en algún lugar.



JUMP OUT
HIT CLIFF
DRIVE INTO SANDPILE
PRESS BUTTON
PRAY TO GOD

» [Mega CD] Cuando los snatchers sabotean el Turbocycle sólo hay una opción.



» [PC Engine] El despacho del jefe contiene una pista importante para la investigación de Gillian... si puedes localizarla.



¡Y AÚN HAY MÁS!

EL MONÍSIMO RPG Y LA PRECUELA RADIOFÓNICA DE SNATCHER

■ *Snatcher* debe su argumento en tres actos al *SD Snatcher* de 1990, un RPG basado en el juego de 1988, en el que se tomaron algunas libertades creativas para ofrecer una conclusión más clara.

Exclusivo de MSX2, *SD Snatcher* transformó a los personajes del *Snatcher* original en encantadores cabezones, al más puro estilo SuperDeformed. La exploración se desarrollaba desde una perspectiva área, a lo *Final Fantasy*, con batallas por turnos en primera persona, como en *Phantasy Star*. También aumentó el número de peleas contras enemigos, además de incorporar nuevas criaturas mecánicas.

Mientras que las versiones de 1988 concluían con Gillian descubriendo que un snatcher se había infiltrado en la central de J.U.N.K.E.R., *SD Snatcher* revelaba más conexiones siniestras con experimentos del Kremlin y un plan para reemplazar a los líderes mundiales por andróides. Este final se adaptó e incorporó a las posteriores entregas de *Snatcher*.

Sdatcher, una radionovela escrita por Goichi Suda (SUDA51), con música de Akira Yamaoka (*Silent Hill*) y contando con el mismísimo Kojima poniendo voz al robot Little John, amplía aún más la historia del juego. Esta precuela está protagonizada por el junker Jean-Jack Gibson, quien acaba descubriendo que su propia esposa había sido sustituida por un snatcher. Gracias a los fans, es posible localizar en Internet traducciones al inglés tanto de *Sdatcher* como *SD Snatcher*.



Suffering from after-effects of the cryogenic sleep, which is believed to have lasted for a long time, his past is deeply shrouded in mystery...



The first door you see after going through the door over there is the "chief's room". Further to the back are the "mechanic room" and the "clinic room" respectively.

■ [MSX2] Aunque su estética es adorable, no es para niños.

"CREO QUE SNATCHER TIENE UNA FAMA DURADERA, Y ESPERO QUE NO SE PIERDA EN LA HISTORIA"

JEREMY BLAUSTEIN

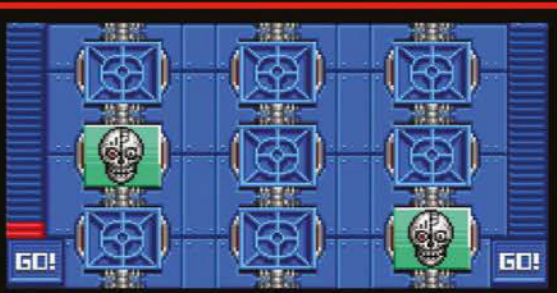


» [Mega CD] Napoleón, el informante de Gillian, se contagia del espíritu navideño.

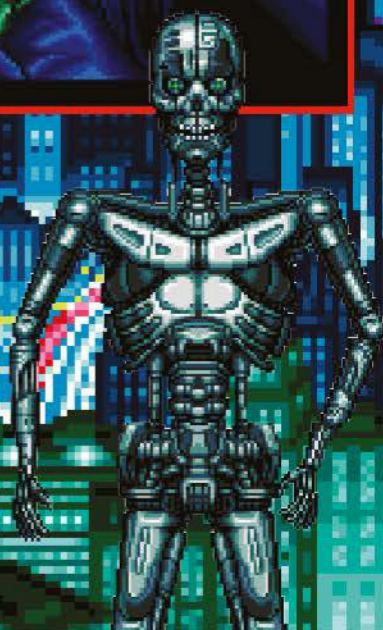
» [PC Engine] Le darás bastante uso al blaster de Gillian durante su investigación.



» [Mega CD] Los taxistas de Neo Kobe no son de fiar.



» [PC Engine] Gillian puede poner a prueba su puntería en la galería de tiro del cuartel general de Junker.



► inicial era dotar al juego de seis capítulos, pero Kojima tuvo que reducir sus ambiciones debido a las limitaciones tecnológicas de la época y, también con casi total seguridad, por razones presupuestarias. Puede que estuviera en la cresta de la ola gracias a *Metal Gear*, pero aún restaban diez años para que Hideo lograra el reconocimiento mundial con *Metal Gear Solid*. Y Konami nunca se ha caracterizado por dar cheques en blanco.

Sería una reimaginación de *Snatcher* la que añadiría ese tercer acto, que posteriormente se adaptaría a la versión PCE y el resto de conversiones para consolas. *SD Snatcher*, desarrollado para el estándar MSX2 en 1990, era un RPG con perspectiva cenital protagonizado por versiones Super Deformed de los personajes del juego original, en el que las secciones de disparos fueron sustituidas por combates por turnos. También inédito en Occidente, acabó recibiendo una traducción hecha por fans en 1993.

Kojima no dirigió la adaptación de *Snatcher* a Mega CD. Esa labor la desempeñó Yoshinori Sasaki, quien años más tarde trabajaría en *Resident Evil: Revelations* y su secuela, mientras que Jeremy

Blaustein se encargó de supervisar la localización al inglés. "La minúscula base de usuarios de Mega CD me preocupaba bastante, pero aun así tenía esperanzas de que el juego fuera un éxito", nos cuenta Jeremy. "Lamentablemente, me equivoqué". Las ventas de *Snatcher* fueron increíblemente bajas, lo que explica el disparatado precio que alcanza actualmente el título en el mercado coleccionista. "Al ver lo que piden por él en eBay, me doy cuenta de que *Snatcher* sigue siendo un juego famoso", añade Jeremy, "y espero que no se pierda en el tiempo".

Actualmente no existe una forma legal de jugar a *Snatcher* en inglés que no involucre pagar cientos de euros por la versión Mega CD. Konami ni siquiera se molestó en localizar el juego al inglés al incorporarlo al catálogo de juegos de la PC Engine Mini, la cual se comercializó en todo el planeta.

Los fans que quieran bucear aún más en el universo de *Snatcher* -algo que Kojima ya previó en 1992, al decir que esperaba que los jugadores "desarrollaran el drama y el mundo en su imaginación", porque "esa es la 'verdadera interactividad' de *Snatcher*"- pueden encontrar en Internet transcripciones en inglés de *Snatcher*, una serie radiofónica de 2011, concebida como una precuela del juego, centrada en el malogrado compañero de Gillian, Jean-Jack Gibson, con guion del mismísimo Goichi Suda. Ahí termina la historia de *Snatcher* por ahora, pero seguimos manteniendo la esperanza, aunque sea muy remota, de disfrutar algún día de una nueva adaptación del clásico con textos en inglés. La sonada ruptura entre Kojima y Konami lo hizo todavía más difícil, pero soñar es gratis. ✱

EL LEGADO DE SNATCHER

LAS AVENTURAS CIBERPUNK DE JOHN JAMES ESTÁN MUY INFLUENCIADAS POR SNATCHER

¿Qué crees que sitúa a *Snatcher* por encima de otras obras similares?

El ordenador que puedes utilizar en *Snatcher*, JORDAN, es genial. Yo quería implementar un sistema JORDAN en *2064*, que se iba a llamar MINERVA. MINERVA pasó a ser una organización de ciencias de la información en *NEURODIVER*. Pero si te fijas en el *Snatcher* de 1988, es más o menos parecido a otras aventuras gráficas de su época. Por ejemplo, *JB Harold: Murder Club* salió dos años antes y era igual de bueno. *Snatcher* es más conocido porque salió en inglés y es "el otro juego que hizo el tipo de *Metal Gear*". Es bastante singular si lo comparamos con las aventuras occidentales, con una gran ambientación cinematográfica y es un punto de referencia a la hora de repasar la obra de Kojima.

¿Jugaste a *Snatcher* en el Mega CD o fue a través de la emulación?

Emulé el juego en la PSP. Por entonces, estaba en plena etapa universitaria y la conexión con Kojima formaba parte de su atractivo, pero los pantallazos que había visto también habían captado mi atención como en su momento lo hicieron Ys en la Turbo Grafx 16 y las intros de *Phantasy Star IV*. Parecía un anime interactivo. Aquellos juegos fueron mi puerta de entrada al mundo de las aventuras japonesas y *Snatcher* me animó a explorarlo más.

El actor que puso voz a Gillian Seed, Jeff Lupetin, participó en la campaña de crowdfunding de *2064: Read Only Memories*. ¿Cómo lo lograste?

Conseguimos que grabara algunos diálogos para nuestro Kickstarter de 2013. Puso la voz a Gillian y mencionó Neo Kobe, pero sólo para promocionar el Kickstarter. No hubo ninguna comunicación con Konami al respecto. No creo que les importara *Snatcher*, ni entonces ni ahora, así que no nos preocupamos.



» [PC] *2064: Read Only Memories* tiene sus propias secciones de disparos, notablemente influenciadas por *Snatcher*.



2064 cuenta con algunas secciones de tiroteos muy al estilo *Snatcher*, ¿se podría decir que son un homenaje?

Sin duda son un homenaje. Aunque creo que los nuestros son algo inferiores, porque nuestra retícula no se reposiciona como en *Snatcher*. No pudimos implementar eso debido al calendario que teníamos. Los tiroteos de *Snatcher* eran muy satisfactorios, muy arcade.

2064 transcurre en Navidad, como *Snatcher*. ¿Homenaje o coincidencia?

Originalmente el juego iba a estar ambientado en Halloween, pero lo trasladamos a Navidad, en parte por *Snatcher*, pero también porque es una fiesta más grande y más popular. Su secuela, *NEURODIVER*, vuelve a estar ambientada en Halloween.

¿Crees que sería sencillo reeditar *Snatcher* para plataformas actuales? ¿Merecería la pena hacer un remake?

Un recopilatorio sería genial, uno que incluyera todas las versiones de *Snatcher*, además de *SD Snatcher* y el Pilot Disc (un lanzamiento para PC Engine con biografías de los personajes, entrevistas con los desarrolladores, una demo jugable y mucho más). A Konami le encanta hacer recopilatorios, pero probablemente no sucederá, ya que no creo que vean en *Snatcher* una gran opción de ganar mucho dinero. Por lo tanto sólo podemos recurrir al hardware original, la emulación o jugar a *Metal Gear Solid 4* para ver a Snake vistiendo una gabardina como Gillian. Si pones los ojos borrosos puedes llegar a imaginar que estás jugando a una extraña versión de *Snatcher* con mucha acción.

***Read Only Memories: NEURODIVER* está disponible en Steam, Switch, PlayStation 5 y las consolas Xbox.**

— test —

THE SPECTRUM

ES UNO DE LOS MICROORDENADORES MÁS ICÓNICOS JAMÁS CREADOS, Y HA VUELTO EN PLENA FORMA. HABLAMOS CON SUS RESPONSABLES PARA AVERIGUAR POR QUÉ HA TARDADO TANTO EN LLEGAR, Y DAMOS NUESTRAS PRIMERAS IMPRESIONES SOBRE ESTA MÁQUINA.

— texto de nick thorpe —



OBTÉN MÁS INFORMACIÓN
SOBRE THE SPECTRUM
VISITANDO LA WEB DE RETRO
GAMES CON ESTE CÓDIGO QR.



» [The Spectrum] Algunos de los juegos incluidos son títulos homebrew, como este *Alien Girl*.



» [The Spectrum] Un beat-'em-up para dos jugadores es algo que toda máquina de este tipo necesita, como *Target Renegade*.



» Chris Smith, director de tecnología de Retro Games Ltd.



» Darren Melbourne, director de licencias de Retro Games Ltd.

Ae todas las cosas que podrían sorprender al equipo de Retro Gamer, no pensarías que el dispositivo que ves en estas páginas fuera a ocupar un lugar muy alto en esa lista. Nosotros tampoco lo pensábamos, pero cuanto más hemos profundizado en The Spectrum, más nos ha sorprendido. Lo que inicialmente parecía un proyecto simple, ha terminado siendo algo bastante más complejo de lo que en un principio cabía esperar. Un proceso que os contamos en este reportaje.

¿Qué es The Spectrum? Es una recreación a tamaño completo del clásico ordenador de Sinclair en su forma 48K y con sus teclas de goma funcionales. Viene con 48 juegos integrados de serie que van desde clásicos de los años ochenta hasta éxitos modernos de creación homebrew, así como la capacidad de cargar nuestros propios títulos a través de una memoria USB. Y si queremos dejar de lado el hecho de visualizar una pantalla de menú moderna, también podemos modificar esa y otras opciones. Naturalmente, también tiene soporte para mandos USB y salida de vídeo a través de HDMI a 720p. Una máquina que ya está disponible y que puede ser tuya a cambio de unos 99 euros.

The Spectrum llega justo después del lanzamiento de The 400 Mini, lanzado el 28 de marzo de este año, por lo que no esperábamos una nueva máquina tan pronto. Como nos cuenta Chris Smith, gran parte de esto se debe a la experiencia y al crecimiento de Retro Games Ltd, que anteriormente creó The C64 Mini y su posterior edición a tamaño completo, así como The A500 Mini y el citado The 400 Mini. "Cuando lanzamos The C64 Mini,

no sabíamos qué íbamos a hacer después. Estaba el modelo a tamaño completo, sí, pero no sabíamos qué haríamos después de eso. Cuando construimos el Atari, sí que sabíamos lo que íbamos a hacer a continuación", explica. "Contamos con más personal, y todos conocen bien el Spectrum. Nos fijamos algunos objetivos en torno a esto para ver cuál era la forma más eficiente y rápida de acometer un proyecto como ese".

Como afirma Darren Melbourne, "una gran motivación fue el simple hecho de que pensábamos que éramos capaces de crear lo que acabó siendo The Spectrum. Tuvimos una reunión de empresa a principios de enero de este año. Todos nos sentamos en una habitación con Stuart Chiplin de Plaion y dijimos que si realmente hacíamos bien nuestro trabajo, podríamos lanzar un Spectrum para Navidad". Y él dijo: "No hay manera de que podáis conseguirlo", recuerda. "Creo que gran parte de nuestro gran trabajo fue para demostrar que Stuart estaba equivocado, así que hicimos todo lo posible para asegurarnos de que pudiéramos tenerlo listo para Navidad". Chris admite que "probablemente todo fue demasiado rápido. Fue un proyecto ambicioso, sí, pero lo hemos logrado", antes de profundizar en sus razones personales para acometer dicho proyecto. "Estuve realmente motivado para lograr el objetivo y en ese plazo. Recuerdo la Navidad de 1983: fue un gran momento para el Spectrum. Por eso mismo, el timing era perfecto. Para mí, el Spectrum tenía que salir en Navidad, no había otra posibilidad". ▶

» [The Spectrum] La consola incluye nada menos que 48 juegos tan conocidos como nuestro *Army Moves*.

"ERA ALGO MUY AMBICIOSO Y HABÍA QUE HACERLO TODO MUY RÁPIDO, ¡PERO LO LOGRAMOS!"
CHRIS SMITH



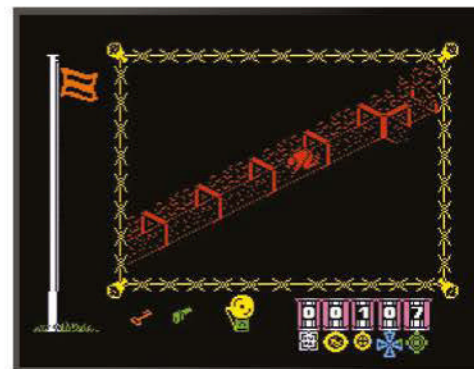
» Este es el packaging final para UK de The Spectrum, tan elegante como llamativo.



» [The Spectrum] Es muy probable que *Manic Miner* sea uno de los títulos más llamativos de esta máquina.



» [The Spectrum] La jugabilidad que fue plasmada en *The Great Escape* sigue siendo de lo más apetecible en nuestros días.



» [The Spectrum] *Phantise* fue rebautizado como *Game Over II* fuera de nuestras fronteras y su carátula era excelente.

► Por otro lado, Retro Games Ltd decidió omitir la posibilidad de fabricar una versión Mini, lo cual adquiere todo el sentido cuando se explica la razón de tomar dicha decisión. "Lo único que era evidente a la hora de crear el Spectrum es que casi era una versión Mini en sí mismo en términos de su formato", dice Chris. Pero lo realmente llamativo de esto es que, a pesar de todo, no exista ya algo como The Spectrum. Han aparecido muchos productos relacionados con el Spectrum en la última década, y aunque es justo señalar que no todos están necesariamente dirigidos al mismo mercado que The Spectrum, el interés existente hacia esta máquina es bastante obvio. Con eso en mente, es totalmente lógico preguntarse por qué

"NO ES FÁCIL LANZAR ALGO COMO THE SPECTRUM, POR ESO NADIE LO HABÍA HECHO"
— DARRIN MCLOURNE —

ninguna otra empresa ha tomado lo que parece ser el camino más "directo", es decir, crear una máquina plug-and-play que sea un calco de la original. "¿Por qué nadie ha tomado este enfoque con anterioridad? Pues porque, en realidad, no es tan

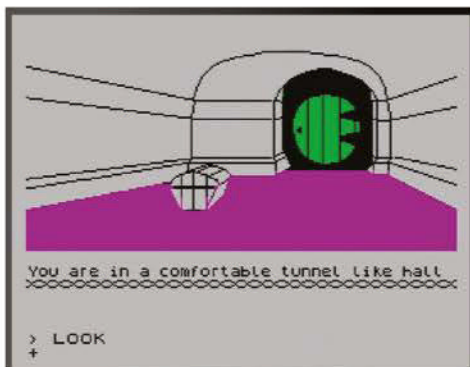
simple. Estás recreando algo que fue lanzado hace 40 años, lo cual, habiendo hecho ya bastantes máquinas retro, a simple vista parece un trabajo fácil, directo y simple. Pero cuando te adentras en ello, es más difícil, laborioso y complicado de lo que parece", dice Darren. "Cualquiera que hubiera considerado diseñar un producto como este habría tenido problemas con la fabricación", añade Chris antes de relatar las dificultades que han tenido para poder integrar las famosas teclas de goma.

"Pensamos que sería sencillo, porque Rick Dickinson lo diseñó para que fuera fácil de fabricar. Todo se trataba

de equilibrar bien los costes: tenía que ser asequible, esa era la propuesta", dice Chris, no mucho después de hablar con los fabricantes en China. "Ellos meten goma constantemente en el interior de los mandos de control. Sus características pueden variar, y en el caso de los pads da igual porque al fin y al cabo no se ve dicha goma. Pero cuando se trata de teclados, si esta goma que es la que da forma a las propias teclas que sobresalen a través de una placa de metal encoge o no posee la forma correcta, sus teclas van a atascarse. Así, presionar la tecla 1 puede resultar lo más suave del mundo, pero

» A primera vista, es difícil distinguir esta nueva máquina del Spectrum 48K original.





» [The Spectrum] Hasta ahora, las aventuras de texto no habían funcionado bien en máquinas anteriores basadas en Spectrum.

al hacer lo mismo con la tecla 0 puede ocurrir lo contrario. De esos problemas son de los que estoy hablando. Y, mientras, pensaba: ¿por qué tenemos este inconveniente si hace 40 años se fabricaba perfectamente? El problema radica en que, efectivamente, esto era algo que se llevó a cabo hace 40 años, pero ahora ya no se fabrica nada similar. La manera en la que se construían los teclados para el Spectrum 48K ya no existe en la actualidad: nadie fabrica teclados de goma... o eso pensábamos. Porque luego encontramos a alguien que hacía teclados de goma para iPads, que son los mismos que han sido producidos para nosotros. Son perfectos, y lo son porque han sido fabricados con una máquina especial".

Otro problema que deben superar aquellos que quieran crear una máquina como The Spectrum es lidiar con una gran multinacional.

"Las ROMs de Spectrum son propiedad de Comcast, empresa que no va a responder ni siquiera a un email a menos que haya 10.000 libras de por medio", explica Chris. Así que resulta llamativo no ver por ninguna parte a esta compañía en la lista de créditos de The Spectrum. ¿Y por qué? Pues porque esta máquina cuenta con un nuevo sistema de ROMs basado en código abierto. "Dado que soy un programador de juegos de Spectrum de la vieja escuela y he continuado creando software para él, mi conocimiento (y el de otros compañeros) de la máquina nos permitió crear un sistema de ROMs que funcionaba de manera diferente y era compatible con Spectrum", nos comenta Chris. "Nos llevó mucho tiempo, requirió de muchas pruebas, pero dado que todo se basa en otros

largo camino

OTROS DISPOSITIVOS QUE HAN QUERIDO DIFUNDIR EL LEGADO DE SPECTRUM

ZX SPECTRUM VEGA

■ 2015

No se puede acusar a Vega de falta de juegos, ya que incluyó mil de ellos y la opción de añadir más mediante una tarjeta Micro SD. El problema es que el mando no se adaptaba bien a las muchas aventuras de texto incluidas, y el hecho de no poseer entrada HDMI no fue bien recibido.



THE RECREATED SINCLAIR ZX SPECTRUM

■ 2015

El enfoque de Elite fue muy interesante, aunque quizá un poco complicado para nuestro gusto. En lugar de lanzar un dispositivo independiente, recreó el Spectrum en tamaño completo como un teclado Bluetooth. Luego se podía usar con aplicaciones para iPad, PC y otros dispositivos.



ZX SPECTRUM NEXT

■ 2017

Next estaba dirigido al usuario hardcore del Spectrum. Esta consola contaba con un diseño actualizado y algunas características nuevas en comparación con las máquinas originales, pero no incluyó título alguno de serie. Además, sufrió varios problemas de distribución.



ZX TOUCH

■ 2023

Esta máquina está actualmente disponible y pretende llevar la experiencia del ZX Spectrum al ámbito de las consolas portátiles. Viene de serie con varios juegos homebrew incluidos, pero si queremos jugar a sus clásicos, es necesario que los carguemos en la consola manualmente.

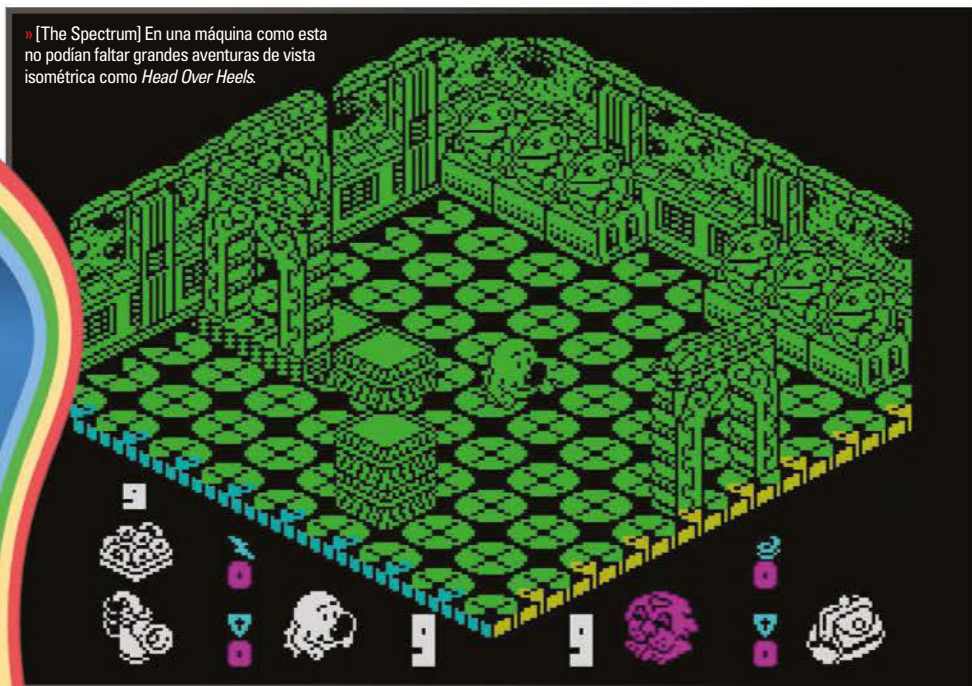




» [The Spectrum] ¿Hay alguien que no recuerde esta escena de *Saboteur*? Pues no era nada fácil llegar hasta aquí...



» [The Spectrum] ¿Por qué ya no se hacen juegos de fútbol como los de antes, es decir, de un estilo más arcade?



» [The Spectrum] En una máquina como esta no podían faltar grandes aventuras de vista isométrica como *Head Over Heels*.

► proyectos de código abierto, también es algo que vamos a compartir como código abierto, lo que beneficiará a proyectos futuros".

De hecho, Chris añade que "hemos podido concebir este producto en menos tiempo del que necesariamente habríamos dedicado a otros porque, principalmente, conocemos bien la arquitectura del Spectrum. Todo, excepto Linux, es código propio". Y eso se extiende al emulador que está dentro del dispositivo. "Es el que utilicé como base para el ZX Spectrum Vega, pero se ha ampliado y mejorado desde entonces", dice Chris. "Estaba diseñado para ser integrado dentro de un sistema, por lo que no tenía su propia interfaz de usuario ni ese tipo de cosas".

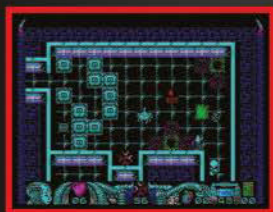
En cuanto al nombre del dispositivo en sí, el propio Darren afirma que

"tuvimos bastante suerte de que no hubiera ninguna marca registrada para The Spectrum, sólo (creo) para ZX Spectrum. Para The Spectrum no tuvimos ningún problema en absoluto. Como quizá sepas, hay una restricción sobre cuánto tiempo puede estar en vigor una forma o un formato como marca registrada con copyright, a menos que se renueve. Obviamente, la creación de Rick Dickinson para Spectrum nunca se ha renovado, y no ha estado en el mercado como producto comercial durante décadas, así que tuvimos vía libre".

Si bien hacerse con los derechos para el diseño y el nombre fue una tarea relativamente sencilla, la obtención de licencias para los juegos resultó más complicada. "Para The 400 Mini, nos llevó casi 14 meses rastrear

los juegos

UN VISTAZO A DIEZ DE
LOS MEJORES JUEGOS
QUE HAN SIDO INCLUIDOS



ALIEN GIRL

■ En este título homebrew de Javier Fopiani controlamos a un híbrido humano-alienígena y exploramos entornos desde una perspectiva cenital mientras repartimos cera. Un juego con una estética atractiva y una genial BSO.



ARMY MOVES

■ Fulminar a los adversarios de cualquier manera posible es la clave de este shooter de sabor español. Un título dividido en tres partes: la inicial del jeep, la del helicóptero y la final en la que avanzamos a patita.



PHANTIS

■ Otro título en el que comenzamos a bordo de un vehículo para luego avanzar a pie, *Phantis* arranca como un shooter de scroll horizontal antes de transformarse en un juego de acción y plataformas. Una obra de Carlos Abril.



THE GREAT ESCAPE

■ En esta aventura isométrica debemos escapar de una prisión. Un juego único en el que es posible escapar de diferentes formas... siempre que no levantemos demasiadas sospechas. Una gran obra de Denton Designs.



HEAD OVER HEELS

■ Jon Ritman y Bernie Drummond ofrecieron a los jugadores una de las mejores aventuras isométricas de la historia, en la que había que reunir a Head y Heels mientras superábamos diferentes situaciones.

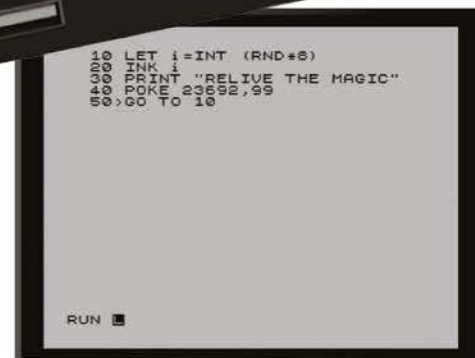
TEST THE SPECTRUM

dónde residían todos los juegos y conseguir que todo estuviera firmado", dice Darren, contrastándolo con The Spectrum. "Tuvimos menos de seis meses para localizar todos los títulos que queríamos y algunas de las medidas que tuvimos que tomar para conseguir su aprobación darán lugar algún día a un libro, estoy seguro. Un ejemplo es The Hobbit, que fue escrito por Beam Software, estudio que se disolvió hace 37-38 años. La licencia de The Hobbit reside en un lugar, pero la del código se encuentra en otro. Intentar unir todas esas piezas en seis meses para sólo un título no fue precisamente fácil. Creo que lo único que jugó a nuestro favor en este caso es que la mayoría de las personas con las que negociamos viven en España o en el Reino Unido".

A sí, The Spectrum incluye una gran cantidad de grandes clásicos como *Army Moves*, *Game Over II* (Phantis), *The Great Escape*, *Head Over Heels*, *The Hobbit*, *Manic Miner*, *Match Day II*, *Saboteur*, *Target: Renegade* o *Alien Girl*. "Creo que es justo decir que estamos muy satisfechos con la selección final de títulos que tenemos", dice Darren. "Es decir, los 48 juegos que están incluidos son algunos de los mejores jamás programados para dicho formato". Hay bastantes títulos indudablemente fantásticos y muy populares, aunque también se han integrado otros menos conocidos como *Alien Girl*, un juego homebrew que salió en 2020. "Debo afirmar que decidimos que un porcentaje de los títulos incluidos en The Spectrum tenían que ser más modernos, que mostraran lo que se puede hacer en esta

máquina en tiempos más recientes, cuando la gente conoce muy bien el hardware. Así que hay una pequeña cantidad de juegos más nuevos, pero diría que aun así, la mayoría son clásicos que la gente conoce", explica Darren. El Spectrum es compatible con una gran variedad de mandos, incluido el que Retro Games Ltd presentó con The A500 Mini: The Gamepad. Un mando que es el mismo que aparece en los menús del sistema al trastejar con las distintas configuraciones de control. Una de las razones por las que la obtención de licencias para los juegos tuvo que ser aprobada con tanta antelación era para permitir que el equipo de software tuviera tiempo de crear configuraciones personalizadas para cada título, ya que aunque juegos como *Manic Miner* son simples, otros como *Head Over Heels* son más complejos. "Teníamos un pequeño ▶

» En la parte trasera se encuentran los puertos USB y HDMI así como el botón Home.



» [The Spectrum] Si no quieres usar el teclado del propio The Spectrum, puedes conectar cualquier otro teclado USB.

"ES JUSTO DECIR QUE ESTAMOS MUY SATISFECHOS CON LA SELECCIÓN DE JUEGOS QUE HEMOS INCLUIDO EN THE SPECTRUM"
DARREN MELBOURNE



THE HOBBIT

■ En esta aventura clásica de tipo conversacional de Melbourne House debemos acompañar a Bilbo, el poderoso mago Gandalf y al enano Thorin en busca de un tesoro que está en poder de un temible dragón.



MANIC MINER

■ Esta mítica creación de Matthew Smith no podía faltar en The Spectrum. Un clásico arcade de plataformas de pantalla única que pese a su exigente dificultad, tiene algo que te impide dejar de jugar una y otra vez.



MATCH DAY II

■ Otro de los juegos de Jon Ritman que han sido incluidos en esta máquina, y unos de los mejores títulos deportivos de su época. Un juego de fútbol que superaba en todo a una ya de por sí más que atractiva primera entrega.



SABOTEUR

■ Esta versión *Remastered* de *Saboteur* que ha sido integrada en The Spectrum es más fluida que la original. Una revisión optimizada de una aventura protagonizada por un ninja que debe cumplir varias misiones... y escapar.



TARGET: RENEGADE

■ Uno de los mejores juegos que se dejan ver en esta máquina es este impactante beat'em up para dos jugadores. Una secuela impresionante del también excelso *Renegade*, el gran clásico de Technos.



legado rétro games

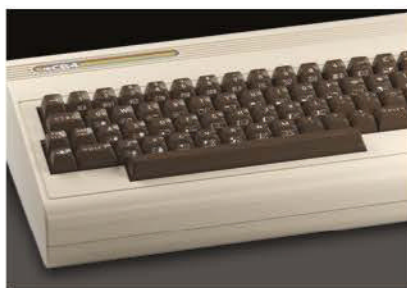
UN VISTAZO A TODAS LAS MÁQUINAS DE RETRO GAMES LTD



THE C64 MINI

■ 2018

Como era de esperar, Retro Games LTD se estrenó con esta máquina que incluyó 64 juegos, títulos como *Impossible Mission*, *California Games*, *Monty On The Run* y *Paradroid*. Fue un buen comienzo, aunque el joystick era un poco rígido... y muchos querían el modelo de tamaño completo.



THE C64

■ 2019

El sucesor del C64 Mini tenía el mismo tamaño que la máquina original, y además contaba con un teclado completamente funcional. También añadió soporte para el VIC-20, con algunos clásicos de Jeff Minter uniéndose a la lista de juegos. El joystick fue rediseñado y mejorado.



THE A500 MINI

■ 2022

Otra máquina de Commodore, esta vez de formato Mini. El A500 Mini también emula el Amiga 1200 y presentó el Gamepad, de estilo similar al de CD32. Esta es la mejor máquina de todas las editadas por Retro Games, ya que simplifica un sistema algo "durillo" para usuarios no iniciados.



THE 400 MINI

■ 2024

Este versátil dispositivo emula la gama Atari de 8 bits y el Atari 5200, y sus 25 juegos son una mezcla de clásicos y demos técnicas. Es un buen sistema, aunque es más "complejo" que otros debido a que hay que usar el joystick de un botón para realizar todas las acciones.

► documento de una página similar al que poseen las opciones de control de los títulos de Xbox y PlayStation", dice Chris.

A pesar de ese hecho, The Spectrum no incluye mando en el pack. "No fue una decisión que se tomara a la ligera, pero al fin y al cabo la interfaz principal de usuario está diseñada para el teclado", confiesa Chris. "El uso de un mando es algo secundario. Nunca tuve uno en todos los años que usé el Spectrum, sólo jugaba con el teclado", dice Chris. "Si incluíamos un pad en el pack, la gente iba a utilizar sólo dicho mando. Pero si de primeras no lo tienes, de alguna manera estás invitando a los usuarios a usar el teclado, que es la verdadera experiencia del Spectrum. Personalmente, considero que estaríamos privando al usuario final de una experiencia que inconscientemente eludirían si enchufaran un mando a The Spectrum, así que por eso se tomó esta decisión".

Sin embargo, si existe un aspecto en el que va a cambiar la experiencia en relación a lo vivido en los 80 es en las nuevas características que incorpora The Spectrum.

Si bien está diseñado para parecerse al modelo original de 48K del ZX Spectrum, The Spectrum incluye soporte para juegos de 128K y el chip de audio AY que se encuentra en las máquinas de 128K. También incluye soporte opcional para gráficos ULAplus, que ofrecen una paleta de colores más amplia que el estándar del Spectrum.

Al igual que sucedió con las máquinas anteriores de Retro Games, The Spectrum admite cargar juegos a través de una memoria USB. "No suministramos las ROMs", aclara Chris. "Las ROMs están disponibles, las personas que están interesadas en el Spectrum probablemente ya las tienen. Amstrad ya dijo en su momento que se pueden usar para emulación. Así que si tienes tu propia ROM, ya sea una que hayas escrito tú mismo o una que hayas tenido previamente, también puedes cargarla en un USB y meterla en la consola: mientras se coloquen en el lugar correcto y tengan el nombre adecuado, las reconocerá".

¿Y por qué incluir tal opción? "Reconocemos que esa es la realidad: nos guste o no, la gente ya tiene estas ROMs, así como otras ROMs alternativas parcheadas y modificadas", explica Chris. "Así que al permitir a los usuarios usar esas ROMs, no cambia nada, si bien dotamos a la máquina de una mayor compatibilidad. Los juegos que no funcionan generalmente se deben a que están renombrando mal a la ROM. Y la única forma de resolver ese problema es enviar las ROMs oficiales, pero no podemos".

Hablando de USB, el proceso de carga de juegos en los sistemas anteriores de Retro Games ha sido criticado en el pasado por resultar demasiado complicado de efectuar, algo que la compañía ha tratado de solucionar. "Lo que hemos querido hacer es proporcionar



» [The Spectrum] Como siempre sucede con todos los dispositivos de Retro Games, la interfaz principal es muy agradable y funcional.

**“SI NO TIENES
CONECTADO UN MANDO
USB, SIEMPRE PUEDES
USAR EL TECLADO DE
THE SPECTRUM”**
—CHRIS SMITH—

a los usuarios las herramientas necesarias para que puedan cargar sus ROMs sin problemas”, dice Chris. “Básicamente, lo único que tiene que hacer el usuario es cargar sus títulos en una memoria USB y ya está. Es una función que hemos probado muchas veces y es muy fiable. Sin duda, es un paso hacia delante después de padecer los problemas que se dieron en ese mismo terreno con el pasado The 400 Mini”.

Aunque durante la entrevista Chris está sintiendo de manera evidente los efectos del desfase horario tras un viaje de última hora a China, es fácil notar el entusiasmo que siente hacia The Spectrum. “Lo hemos hecho porque es una máquina que amamos. Hay una gran parte de nostalgia en todo esto, no es sólo un negocio para ganar dinero. Estamos en la comunidad retro, amamos lo que hacemos y yo particularmente adoro esta máquina. Este sistema es el que me permitió aprender todo: es cierto que el ZX81 llegó un poco antes, pero realmente todo comenzó con el Spectrum. O subió de nivel, por decirlo de otro modo.” Darren está igualmente muy satisfecho con lo que ha logrado el equipo. “Creo que, como dijo Chris, ahora tenemos más personal y trabajamos de manera más eficiente, y esta máquina es probablemente la que conocemos mejor que cualquier otra,” dice. “Dicho esto, no se debe restar importancia a la gran labor que hemos hecho: crear algo casi desde cero y sacarlo en un año es increíble”.

The Spectrum ha borrado de un plumazo las dudas que algunos tenían cuando se oyó hablar de él por primera vez, y se perfila como uno de los regalos de corte retro más atractivos para estas fiestas. Una máquina que ha sido creada por auténticos amantes de Spectrum y que, seguramente, va a convencer por completo a cualquier seguidor de la creación de Sinclair que se haga con esta gran máquina. ✱

HANDS ON CON THE SPECTRUM

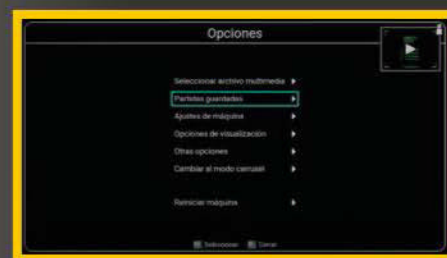
PRIMER CONTACTO CON ESTA MÁQUINA

■ Coincidiendo con el lanzamiento de The Spectrum, hemos podido pasar un tiempo con una versión preliminar de esta máquina. Un sistema que en todo lo relacionado con su aspecto y apariencia externa, se parece mucho a un Spectrum real, pero con la palabra “Retro” reemplazando el clásico logo de Sinclair de la parte superior izquierda del sistema. Y, naturalmente, todos los puertos de su parte trasera son diferentes. Lo que sí resulta muy similar es todo lo relacionado con el teclado, que simula muy bien las teclas de goma del original (el modelo de 48K) y su textura es de lo más parecida. Un trabajo espléndido y muy conciso, hasta el punto de que hasta la famosa franja clásica de colores roja, amarilla, verde y azul de la esquina inferior derecha es igualita que la misma plasmada en el original.

Retro Games Ltd tiene mucha experiencia con este tipo de sistemas y esto ha quedado patente en The Spectrum: la interfaz del sistema es una pequeña evolución de lo que se recreó en los anteriores The A500 Mini y The 400 Mini. El menú es fácil de navegar y tiene una más que aceptable variedad de opciones, y es fácil visualizar toda la información, como si un juego es de 48K/128K o cuántos jugadores soporta. Por otra parte y uno de los aspectos clave de cualquier dispositivo de este tipo es que la emulación es excelente. Y, por otro lado, tenemos cuatro estados de guardado

por juego que son fáciles de usar, y también es posible rebobinar hasta 40 segundos, una función fantástica para abordar juegos tan difíciles como la mayoría de los que se dan cita en The Spectrum. En cuanto a sus opciones de visualización, podemos aplicar un filtro CRT, recortar los bordes de color del Spectrum y agregar fondos de pantalla.

Otro aspecto muy importante es lo sencillo y “user friendly” que resulta en líneas generales: nada que ver con el modelo original. De hecho, incluso nos ha parecido que la navegación por los menús y las diferentes opciones que trae consigo The Spectrum es bastante mejor que la plasmada en The 400 Mini. Y es que aunque era digno de agradecer la fidelidad de su joystick con el original, a la hora de la verdad navegar con él no era la mejor experiencia que se podía obtener a nivel de usuario final.

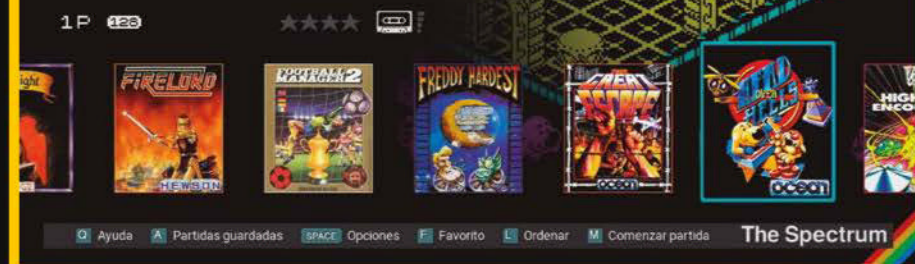


» [The Spectrum] Las opciones que incluye no son especialmente llamativas, pero es posible cambiar ciertos ajustes.

Head over Heels

En este juego isométrico de acción y aventuras, te pondrás en la piel de los espías Head y Heels en su aventura para liberar el imperio de Blacktooth.

Con Head, podrás saltar más alto, mientras que con Heels, te moverás más rápido. Busca un bolso para Heels y objetos para completar puzzles y busca todas las coronas en más de 300 salas por explorar.



» [The Spectrum] La interfaz va a resultar muy familiar para cualquiera que haya probado antes alguna máquina de Retro Games.

THE SPECTRUM

a fondo con la versión final

YA HEMOS PODIDO PASAR VARIOS DÍAS DISFRUTANDO DE LA VERSIÓN FINAL DE THE SPECTRUM, ASÍ QUE OS CONTAMOS LA IMPRESIÓN QUE NOS HA DEJADO TRAS JUGAR A CLÁSICOS COMO *TARGET RENEGADE*, *ANT ATTACK*, *MANIC MINER* O *MATCH DAY II*.



Texto de Sergio Martín

No es la primera máquina de su estilo que llega al mercado, pero sí que se trata de una de las más interesantes. Al menos esa es la conclusión más importante que hemos sacado al probar durante días y días la versión final de The Spectrum, que ya está disponible en las tiendas de nuestro territorio. ¡La nueva creación de Retro Games es una auténtica gozada! Una máquina que viene a ser una reproducción del gran Spectrum en su versión 48K, si bien este nuevo

dispositivo también es compatible con los juegos de 128K. Una máquina que ya desde la primera vez que la conectas, trasteas con su sencilla pantalla de menú y disfrutas con su pegadiza melodía de fondo, sientes una conexión inmediata con aquella inolvidable época.

Aunque se echan en falta varios juegos importantes (echa un vistazo al cuadro correspondiente) de los 48 que integra de serie, la posibilidad de poder incluir los que se nos antoje mediante conexión USB es algo fantástico. También nos ha

convencido la gran cantidad de opciones que pone de manifiesto este aparato, como poder visualizar los juegos a 50 o 60 Hz, escoger entre una docena de marcos distintos, rebobinar hasta 40 segundos o usar filtro CRT, por ejemplo.

Pero lo mejor de todo es que la emulación es muy buena. Tanto en los títulos preinstalados como en aquellos que hemos incorporado, The Spectrum se comporta de manera inmejorable. También hemos podido probar varios mandos USB, y aunque es cierto que no

JUGANDO CON THE GAMEPAD

■ Aunque podemos jugar perfectamente a la vieja usanza mediante el teclado de The Spectrum, también es posible

insertar mandos USB... como por ejemplo el llamado The Gamepad. Un mando que es exactamente el mismo que apareció para The A500 Mini y que, a su vez, era un clon del pad que salió junto al Amiga CD32. Consta de una cruceta muy similar a la dispuesta en los mandos DualShock y DualSense de Sony, cuatro botones

frontales más otros dos superiores (L y R) y dos más que cumplen las funciones de Menu y Home. Las sensaciones que transmite son muy buenas: destaca su ligereza así como su ergonomía, y el tacto de los botones también nos ha gustado. Un mando que es compatible con el citado The A500 Mini así como con The C64 Mini y cualquier PC y Mac. Su precio es de unos 25 euros.



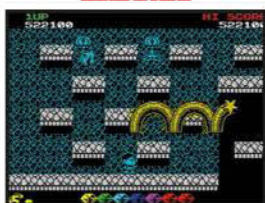
5 GRANDES AUSENTES

■ De serie, The Spectrum integra 48 títulos preinstalados, pero esta máquina permite agregar más a través de USB, admitiendo en principio los formatos TAP, TZX, PZX, SZX, Z80 y SNA. ¿Y qué títulos te recomendamos instalar lo antes posible? Pues, aunque existen decenas como bien conoces, nosotros te dejamos estas cinco sugerencias. Y empezamos por un título tan colorido y sobresaliente como es *Rainbow Islands*. Esta formidable conversión de la recreativa de Taito era una delicia de los pies a la cabeza: control, gráficos, diseño de niveles, extensión... Un juego tan vistoso que ni siquiera

parece de Spectrum. Otro port de recreativas que dejó con los ojos como platos a los usuarios de la máquina de Sinclair fue *R-Type*. Esta portentosa coin-op fue trasladada conservando toda la magia de la original, incluyendo detalles como las maravillosamente realizadas explosiones de los adversarios: ¡siguen siendo impactantes! Turno ahora para uno de los mejores juegos de la historia del Spectrum como es *La Abadía del Crimen*. Este clásico basado en la obra *El Nombre de la Rosa* creado por Paco Menéndez fue... pues lo que todos ya sabemos: una aventura formidable y adelantada

a su tiempo. Tampoco debería faltar en tu recién estrenado The Spectrum una obra maestra por partida doble como es la saga *Cybernoid*. Tanto el original como su continuación son juegos mayúsculos, unos shoot' em ups muy originales y con un diseño de niveles simplemente extraordinario. Y, para terminar, si eres futbolero no puedes dejar de echar un buen vistazo a *Emlyn Hughes International Soccer*. Una maravilla de Audiogenic Software que, desde una perspectiva lateral, pone en liza unos sprites de gran tamaño y una más que llamativa representación del deporte rey. ¿Mejor que *Match Day*? Pues...

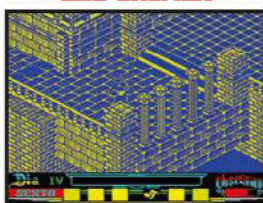
RAINBOW ISLANDS



R-TYPE



LA ABADÍA DEL CRIMEN



CYBERNOID II



EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER



todos los ha reconocido, aquellos en los que lo ha hecho (como el más que recomendable The Gamepad que también tienes en otro cuadro), su funcionamiento es perfecto. Eso sí, en el pack no se incluye ninguno de ellos, ten esto bien presente, dado que sólo alberga la máquina, un cable HDMI y otro USB.

Con un precio de 99,99 euros, nos parece de lo más tentador hacerse con The Spectrum, y además es un regalo ideal de cara a la campaña navideña: es de lo mejor que hemos disfrutado últimamente en dispositivos de este estilo. Una máquina que se puede encontrar tanto en su versión estándar como en la todavía más atractiva Azpiri Limited Edition, si bien es probable que para cuando estés leyendo estas líneas, dicha edición ya esté agotada. 🌸

Target: Renegade

En este juego beat 'em up arcade, controlas al luchador callejero Renegade. ¿Tu objetivo? Vengarse contra Mr. Big, un capo del crimen.

Golpea a los matones desde las motos con patadas aéreas y usa mazos, mazas y tacos de billar para asestar golpes devastadores. Juega solo o con un colega.

2P 123

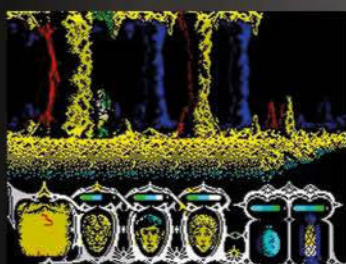
★★★★

100%



» Evidentemente, es posible configurar la (sencilla) interfaz para que todos los textos aparezcan en nuestro idioma.

AZPIRI LIMITED EDITION



VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA



WELLS & FARGO

■ Junto a la versión normal de The Spectrum, en nuestro territorio se ha puesto a la venta una edición limitada llamada Azpiri Limited Edition. ¿Y qué diferencias presenta con respecto a la normal? Pues la más significativa es que incluye dos juegos exclusivos, *Wells & Fargo* y *Viaje al Centro de la Tierra*, así como un diseño especial de estos dos juegos más otros dos más (*Phantis* y *Army Moves*), todos ellos ilustrados por el gran Alfonso Azpiri. En cuanto a *Wells & Fargo*, se trata de una producción de Topo Soft de 1988 ambientada en el Salvaje Oeste. Un título que técnicamente era una auténtica virguería en su día y que fue muy bien recibido tanto por la crítica como por los usuarios de Spectrum y demás formatos en los que apareció. *Viaje al Centro de la Tierra* fue publicado un año después que *Wells & Fargo* y también llevó el sello de Topo Soft. Dejando de lado la fase del puzzle, los otros dos niveles de los que consta esta gran aventura (el volcán y la selva) gozan de un colorido y una ambientación impresionantes. Un juego muy querido.

RIVEN

EL JUEGO MÁS VENDIDO DE 1997 FUE UNA OBRA QUE FUE DISTRIBUIDA EN CINCO DISCOS. SUS ESCENAS PINTORESCAS Y PUZLES CRÍPTICOS DIERON PIE A UNA AVENTURA 3D CAUTIVADORA. EL DIRECTOR DEL JUEGO, RICHARD VANDER WENDE, NOS AYUDA A DESENTRAÑAR LOS MISTERIOS DE RIVEN, LA SECUELA DE MYST.

TEXTO DE GRAHAM PEMBREY



LA FICHA

- » **COMPAÑÍA:** BRØDERBUND
- » **DESARROLLO:** CYAN
- » **FORMATOS:** VARIOS
- » **FECHA:** 1997
- » **GÉNERO:** PUZLE AVENTURA



RICHARD VANDER WENDE

■ Richard es un diseñador que codirigió *Riven* y lideró su dirección de arte después de trabajar en películas como *Aladdin* y *Willow*.

A sí como el universo de *Riven* se mueve de maneras misteriosas, las estrellas se alinearon el día en que Richard Vander Wende se convirtió en

director del juego. O como él dice, “fue una coincidencia total y absoluta. Pero es una prueba del poder que hay detrás de perseguir tus pasiones y curiosidades, sin importar lo poco alentador que pueda parecer el camino que hay por delante”.

Después de haber trabajado en Disney, donde creó el arte para la película *Aladdin*, Richard se encontraba entre varios trabajos, sin “ninguna idea” de hacia dónde dirigir sus pasos. Pero entonces un amigo le regaló una entrada para el Digital World Expo, una feria de ordenadores en Los Ángeles. Allí, por casualidad, vio a Robyn Miller, el responsable (junto con su hermano Rand y su estudio Cyan) de la aventura de puzles *Myst* de 1993. “Le dije lo genial que me parecía *Myst*, el cual sólo llevaba unos nueve meses en la calle”, recuerda Richard. “Luego me preguntó qué hacía, y le dije que había sido el diseñador de producción en *Aladdin*. Pareció escéptico, así que cuando llegué a casa, cogí mi portafolio y volví al Centro de Convenciones. Cuando le mostré mi trabajo, se emocionó. Inmediatamente llamó a Rand, quien me invitó a almorzar con ellos. Después de una comida de tres horas y media en el Hotel Bonaventure, me preguntaron si me gustaría ser parte de la secuela”.

Myst ha sido un éxito sin precedentes para Cyan y el editor Brøderbund. No obstante, Richard dejó claro desde el inicio que la secuela necesitaba tener su personalidad. “En mi

“FUIMOS HASTA SANTA FE Y NOS PASAMOS TRES DÍAS SAÇANDO FOTOGRAFÍAS”

RICHARD VANDER WENDE

primer día en Cyan, vi una beta del juego”, dice. “Era un jardín con un estanque, y se parecía mucho a *Myst*. Inmediatamente cuestioné su diseño, ya que pensaba que teníamos la oportunidad de hacer algo diferente. Desde mi punto de vista, todo el mundo del juego y todo lo que se daba cita en él, era el resultado de eventos narrativos que necesitábamos comprender antes de poder proceder con el diseño y la construcción de cualquier cosa”.

Siguiendo esa filosofía, los desarrolladores se tomaron un tiempo para escribir la primera novela de *Myst*, *The Book of Atrus*. Richard dice que hacer esto “amplió enormemente nuestra comprensión” del trasfondo antes de que el equipo se adentrara en el desarrollo. Para nosotros, todo surgía de la historia y debía ser una manifestación de ella. Esa era la columna vertebral de la que tejamos todo”, explica. En *Riven*, esa historia comienza con Atrus, un personaje clave de *Myst* interpretado por Rand Miller, y protagoniza un monólogo frente a la cámara en una secuencia de FMV. Atrus posee la habilidad de crear libros especiales, unos tomos que actúan como portales entre diversas épocas. En esta introducción, Atrus te invita a viajar a través de un libro hacia la Edad de



MEJORES OBRAS

- MYST**
FORMATOS: PC, VARIOS
FECHA: 1993
- URU**
FORMATOS: PC
FECHA: 2003
- OBDOUCTION**
FORMATOS: PC, VARIOS
FECHA: 2016



RIVEN



Riven, donde tu misión es rescatar a su esposa Catherine del tiránico padre de Atrus: Gehn.

Junto con la narrativa subyacente, que se cuenta en parte a través de los textos encontrados en el viaje, gran parte de la construcción del mundo en *Riven* proviene del cautivador escenario.

Las cinco islas del juego incluyen paisajes naturales y elementos tribales antiguos, junto con aspectos inspirados en el diseño industrial y la maquinaria de la era del vapor. Algunos de estos estilos artísticos surgieron de un viaje por carretera que el equipo emprendió. "Vi una afinidad entre la estructura básica de la historia de *Riven* y las zonas indígenas del suroeste de Estados Unidos que había visitado. Así que volamos a Santa Fe y pasamos tres días recopilando fotos de la zona", recuerda Richard. "Esto nos dio una analogía del mundo real que se convirtió en la base fundamental de *Riven*. Y debido a que todas esas referencias provenían del mismo lugar, se armonizaron entre sí de una manera que añadió un grado de veracidad a la ficción que estábamos creando".

La influencia de Santa Fe es claramente visible mientras exploras la arquitectura de *Riven* y sus vistas bañadas por el sol. A esto se suma que sus partes de la era del vapor surgieron de pensar bien acerca de lo que Gehn, el personaje central, habría sido capaz ▶



» [PC] Un puente conduce a la misteriosa cúpula dorada en la Isla del Templo.



» [PC] El personaje Atrus es interpretado por Rand Miller, cofundador de Cyan.

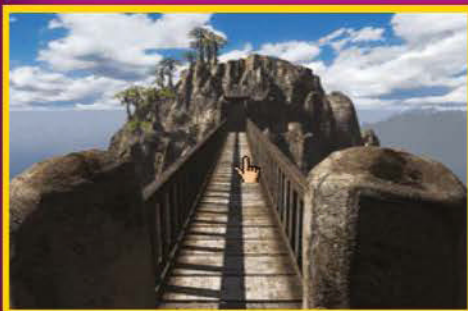
» [PC] La Isla de la Jungla es un lugar fascinante, con mucha exploración libre.

PORTS DE RIVEN

ASÍ SON LAS VERSIONES PARA CONSOLAS Y MÓVILES



» [PlayStation] Los escenarios bien iluminados eran bonitos, pero los más oscuros se veían un poco borrosos en la consola de Sony.



» [Saturn] La entrega de Saturn capturó realmente bien la experiencia y la belleza gráfica de la versión de PC y Mac.

■ Los impresionantes paisajes y sonidos de *Riven* llegaron a PlayStation y Sega Saturn sólo unos meses después del lanzamiento inicial para PC y Mac. El estudio japonés Sunsoft desarrolló ambas versiones para consola. En Europa, Sega publicó la versión de Saturn, y Acclaim publicó la de PlayStation, mientras que en Japón Enix publicó ambas conversiones.

Un anuncio creado para los medios impresos de la conversión de PlayStation promocionaba con orgullo el tamaño del juego con el lema "5 discos de profundidad. Un universo de amplitud". Sunsoft logró reducir el número de discos a cuatro para la versión de Saturn, la cual también gozó de gráficos más vistosos. Ambas versiones eran lo suficientemente sólidas, pero sufrían tiempos de carga algo más largos que los que muchos propietarios de PC y Mac habían experimentado. Y, por supuesto, el control también era más "torpón" debido al hecho de pasar del ratón a un mando.

¿Y qué pasa con la comparación entre las versiones de PC y Mac? A diferencia de *Myst*, que algunos fans consideran que era superior en Mac (su formato original), *Riven* es idéntico en ambas. Años después, el título fue lanzado para iPhone: dar con pequeños detalles en una pequeña pantalla era complicado, por lo que en la posterior versión de iPad se mejoró dicha experiencia de juego.



» [PC] Un paseo psicodélico en un vagón que une dos islas.



» [PC] Para resolver los puzzles es necesario observar con cuidado...

EXPLORANDO RIVEN

UNA GUÍA RÁPIDA DE LAS CINCO ISLAS QUE DAN FORMA A RIVEN



ISLA DEL TEMPLO

■ Tu aventura comienza en la Isla del Templo, dominada por una cúpula dorada. Un puzle inicial, te lleva a navegar por una habitación giratoria. Al cruzar un puente, encontrarás un templo que conduce al Maglev, el sistema de transporte mecanizado entre islas.



ISLA DE LA JUNGLA

■ Esta es la isla más grande y la más interesante para explorar. La Isla de la Jungla está habitada por los reclusos nativos rivenes. En su aldea encontrarás un sistema similar a un submarino y un pasaje secreto hacia un refugio rebelde.



ISLA DE LA CALDERA

■ Un lago azul custodia este lugar. Sigue las tuberías y estudia la mecánica de una gran caldera para avanzar a un nivel superior, donde te espera el laboratorio de Gehn.



ISLA DE LA PRISIÓN

■ Construida sobre los cimientos de un enorme árbol talado por Gehn, esta es ahora la prisión donde mantiene a los prisioneros. Aquí encontrarás a Catherine, la esposa de Atrus, quien te transportó a Riven para encontrarla y capturar a Ghen.



» [PC] Los fondos estáticos a veces cobran vida con animaciones y secuencias en FMV.

“EL RESULTADO ESTUVO MÁS CERCA DE LO QUE QUERÍA QUE CUALQUIER OTRA COSA EN LA QUE HAYA TRABAJADO”

RICHARD VANDER WENDE

► de construir. “Había estado atrapado en las islas durante décadas y con recursos limitados, por lo que había un límite de lo que podía crear. La Revolución Industrial parecía encajar perfectamente en esa situación, así que tratamos de mantener sus construcciones a ese plano”, razonó Richard. “La tecnología de esa época era generalmente más sencilla, más fácil de entender; y dado que una gran parte de *Riven* consiste en descubrir cómo funcionan las cosas, cuanto más accesibles pudiéramos hacerlas, más agradable sería ese proceso”.

Si los extraños puzzles y la atmósfera misteriosa de *Riven* parecen el trabajo de desarrolladores que buscan una visión creativa independiente, probablemente tenga algo que ver con el reducido tamaño del equipo. En comparación con su rol anterior en Disney, Richard encontró que trabajar en Cyan fue liberador. “Fue un verdadero placer”, enfatiza. “Al ser un equipo mucho más pequeño, teníamos mucho más control sobre el trabajo y, como consecuencia, el resultado final estuvo mucho más cerca de lo que había ideado en un principio que cualquier otra cosa en la que hubiera trabajado. Como diseñador, trabajar en medios globales como el cine y los videojuegos es algo a lo que siempre aspiras, pero que rara vez consigues. Los estudios grandes como Disney son fábricas en comparación, por lo que hacer que salgan de su zona de confort es mucho más difícil”.

Aunque el equipo era bastante modesto en tamaño, las expectativas que se habían depositado sobre él eran enormes. Cuando el lanzamiento de *Riven* se retrasó y se perdió la campaña navideña de 1996, Bloomberg informó que “las acciones de Brøderbund sufrieron una gran caída” como resultado. “Las expectativas son tan altas que dan miedo”, informó el medio, citando a Rand Miller. Brøderbund tenía mucho dinero invertido en el título e invirtió más en una campaña publicitaria multimillonaria que acompañó al lanzamiento

del título el 31 de octubre de 1997. Para alivio de todos los involucrados en este desarrollo de cuatro años, fue un éxito. A pesar de llegar a finales de 1997, *Riven* terminó vendiendo más copias que cualquier otro juego ese año. Doce meses después de su lanzamiento, ya había vendido más de un millón y medio de copias.

Al igual que sucediera con *Myst* antes que él, sus impresionantes gráficos fueron un gran argumento de venta para *Riven*.

Edge afirmó que “*Riven* tiene una faceta estética como ningún otro juego que Edge haya analizado antes. Sin embargo, al igual que otros medios, Edge también destacó la relativa falta de interactividad 3D que los jugadores de PC comenzaban a demandar de los títulos en primera persona. Un crítico de *Salon.com* comentó que “la jugabilidad de *Riven* tiene una elegancia grácil que recuerda a una novela magistralmente construida”, mientras que la usualmente más “dura” *PC Zone* confesó, a regañadientes, que “*Riven* es una agradable colección de gráficos increíblemente bien realizados con algunos momentos interesantes que, si tienes la mente abierta, logran cautivarte”.

En los años siguientes, *Riven* fue seguido por cuatro secuelas. *Myst III: Exile* mantuvo su apartado gráfico pero introdujo la capacidad de poder girar la cámara 360 grados. *Uru: Ages Beyond Myst* experimentó con gráficos en tiempo real y perspectiva en tercera persona, mientras que *Myst IV: Revelation* regresó a los gráficos prerrenderizados. *Myst V: End of Ages* brindó más libertad al jugador con múltiples ángulos de cámara. Luego estuvo *Uru Live*, que llevó la serie al territorio multijugador masivo online y ha pasado por varias versiones, la última de las cuales aún está disponible de forma gratuita. Cyan (ya bajo el nombre de Cyan Worlds) también creó versiones actualizadas de *Myst*, incluyendo *RealMyst*, que rehízo el juego clásico con un entorno completamente explorable. A lo largo de todos estos títulos, se puede ver un avance hacia una mayor libertad e inmersión, lo que llevó a los fans a esperar que *Riven* recibiera el mismo tratamiento. Un grupo de modders y seguidores incluso asumió la tarea de intentar alcanzar ese objetivo de



LA ISLA FINAL

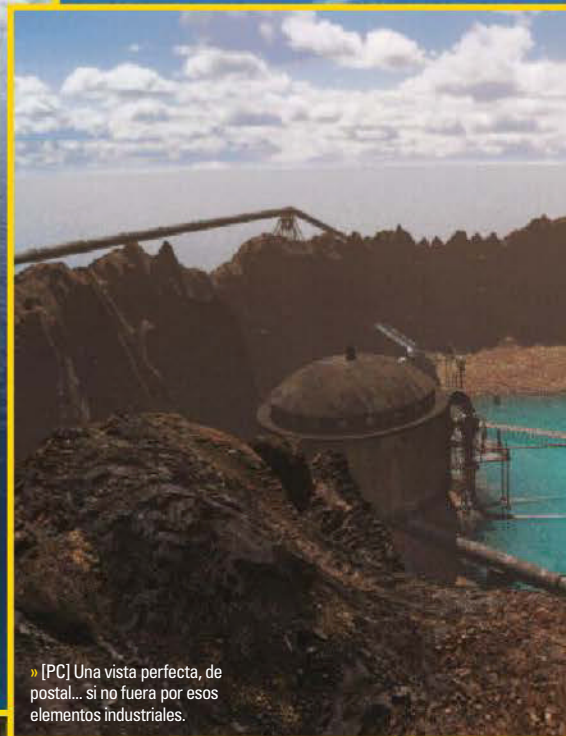
■ Usada por Gehn para estudiar el desplazamiento de las islas de *Riven* a medida que estas van deteriorándose, esta isla tiene varias zonas ocultas. Pero lo más importante es que, bajo su superficie, se encuentra el complejo submarino de Gehn.



» [PC] Estas criaturas parecidas a dinosaurios huyen cuando llegamos a esta playa que parece sacada de Instagram.



» [PC] Varios sistemas de transporte mecanizados te ayudan a recorrer las islas de Riven.



» [PC] Una vista perfecta, de postal... si no fuera por esos elementos industriales.

► manera no oficial bajo el nombre de *The Starry Expanse Project*. En el 25º aniversario de *Riven*, llegó un gran anuncio. Junto con la presentación de una versión actualizada del título original para plataformas modernas, Cyan Worlds dio una noticia aún más significativa. En colaboración con el equipo de *The Starry Expanse Project*, estaba desarrollando un remake completo de *Riven* en 3D y Realidad Virtual. Lamentablemente, el inicio de este proyecto coincidió con un momento trágico para Richard. “En abril de 2020, después de una larga lucha contra el cáncer, mi esposa Kate murió. Habíamos estado juntos durante 36 años. No hay palabras para describir lo que eso me hizo”, nos cuenta Richard. “Su muerte también coincidió con el comienzo de la pandemia, por lo que el miedo y el aislamiento que se sumaron a la situación no ayudaron. En algún momento durante esa etapa, unas Quest 2 aparecieron misteriosamente en mi puerta. Rand me llamó para decirme que Cyan Worlds iba a rehacer *Riven* y me preguntó si quería participar”.

Richard admite que su primer instinto fue decir que no. “Si nuestra lucha contra el cáncer no me hubiera dejado devastado tanto financiera como emocionalmente, probablemente habría rechazado la oferta. No tenía ningún deseo de pintar el mismo cuadro dos veces. Y el objetivo de copiar el juego original simplemente me parecía un error: las copias rara vez son tan buenas como los originales. Y, además, seguía siendo un ser humano destrozado y atormentado por el duelo.

Pero Rand fue persuasivo, así que, a pesar de mis recelos, acepté una consultoría inicial de dos meses. Sin embargo, una vez que volví a familiarizarme con ese mundo, mi cerebro no podía detenerse. Esto era claramente una oportunidad para fortalecer y expandir lo que habíamos creado dos décadas y media atrás. Pero eso requería estar abierto a desviarse de las ortodoxias mostradas en el original”.

“Robert Kreps, un miembro del equipo de *The Starry Expanse Project*, estuvo involucrado desde el inicio del remake de *Riven*. Richard dice que Robert se convirtió en el “arqueólogo principal” del equipo cuando se trataba de analizar y reconstruir elementos 3D perdidos del original. Eso hizo que Rand y yo nos concentráramos en replantear lo demás. Nos concedieron tres años para perfeccionar y expandir nuestra obra original. Así que comenzamos cuestionándolo todo. Y cada vez que profundizábamos en la narrativa y lográbamos desenterrar algún aspecto desconocido, salíamos sintiéndonos muy satisfechos”. Richard dice que le motivaba mucho pensar que “los seguidores podrían jugar a *Riven* de nuevo por primera vez, y eso era muy emocionante”.

El remake de *Riven* se lanzó en abril de 2024 con gran éxito. El título conserva los elementos principales del original, pero con

puzles renovados y exploración 3D. Incluso las escenas cinemáticas han sido animadas. ¿Ha sido gratificante para Richard ver tanto elogio por la nueva versión? “Cuando dejé Cyan después del *Riven* original, estuve al margen de la mayoría de los comentarios, así que nunca supe si lo que habíamos hecho significaba algo para alguien”, reflexiona. “No era como ir a un cine y sentarme con la audiencia, y las redes sociales no existían todavía. A lo largo de los años, recibía algún correo a través de mi página web, pero eso

era todo. Así que ha sido muy gratificante poder tener una verdadera sensación de lo que los fans y los críticos piensan de esta nueva versión, creo que logramos ofrecerles algo especial”. Tras más de 25 años

“ESTA ERA UNA GRAN OPORTUNIDAD PARA FORTALECER Y AMPLIAR LO QUE HABÍAMOS CREADO”

RICHARD VANDER WENDE

desde su lanzamiento, existen diversas formas de jugar *Riven* en diferentes plataformas, ya sea a la versión original o al remake. Puede que no sea un juego para todos los paladares, y los puzles pueden provocar mucha confusión... y dejar partidas a medias. Pero también hay muchos fans realmente satisfechos por el trabajo realizado. Richard agradece al resto del equipo que esto haya sido posible. “Mi más sincero agradecimiento a los equipos de ambas producciones, y también a Rand, por la oportunidad de traer el mundo de *Riven* a una nueva realidad... incluida la virtual”. ✨

RIVEN VIRTUAL

CÓMO LA VR AÑADE MÁS INMERSIÓN AL TÍTULO

■ Adentrarse en un universo extraño siempre ha sido parte del atractivo de *Riven*. Cuando Cyan Worlds se propuso rehacer el juego, dar vida a sus islas tanto en el monitor como en Realidad Virtual fue parte del plan desde el inicio. La experiencia VR está disponible en los visores Meta Quest 2 y 3, pero también es posible jugar esta versión en PC, siempre que tengamos un equipo medianamente decoroso. Y te espera un viaje increíble...

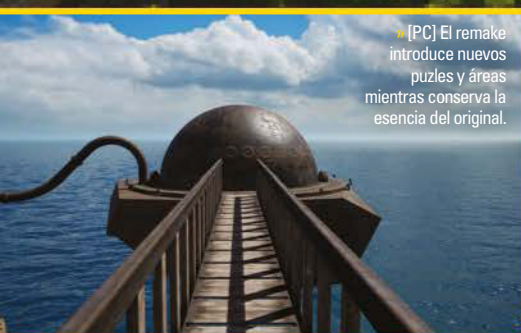
Las versiones para PC VR y Quest se ven impresionantes y han sido bien recibidas. Sin embargo, algunos críticos señalaron que fue necesario hacer ciertos recortes gráficos para que la experiencia fuera posible en Quest. Esta misma versión también incluye algunas pantallas de carga que rompen ligeramente la sensación de inmersión, especialmente antes y después de usar el tranvía Maglev para viajar entre islas.

Aunque el remake ha equilibrado la dificultad de algunos de los puzles más complicados del juego original, todavía hay muchos desafíos en los que tomar notas sobre ciertos elementos (como los símbolos que se dan cita en un libro) puede ser de gran ayuda. Una tarea que es difícil de realizar con las gafas VR puestas, aunque en este caso se pueden capturar pantallas y consultarlas en el área de notas del menú. En su análisis, *Road To VR* sugería que un "lápiz especial" para tomar apuntes hubiera sido un gran añadido en esta versión.

No obstante, la oportunidad de explorar el mundo de *Riven* en VR es emocionante y parece encajar de manera natural. Una reseña publicada en *The Gamer* afirma que "este juego es para lo que se crearon las gafas VR", añadiendo que, en última instancia, *Riven* es "una experiencia diseñada para moverse en 3D y usar las manos".



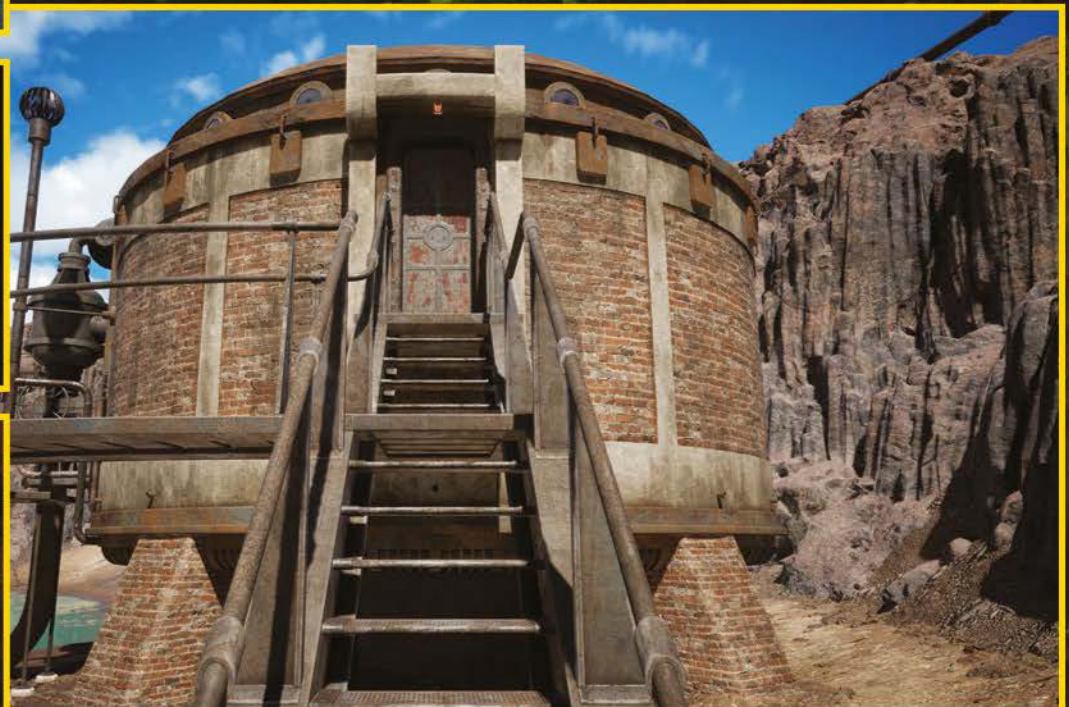
» [Meta Quest 3] La Realidad Virtual provoca que la aventura sea todavía más inmersiva.



» [PC] El remake introduce nuevos puzles y áreas mientras conserva la esencia del original.



» [PC] Incluso si completaste el original, hay nuevos desafíos incorporados en esta versión.



» [PC] Tener total libertad de movimiento y mirar a nuestro alrededor marcan las diferencias de este remake.

UN TRIBUTO A

The BITMAP BROTHERS

DESPUÉS DE DEFINIR LOS JUEGOS DE 16 BITS CON TÍTULOS COMO SPEEDBALL 2 Y THE CHAOS ENGINE, THE BITMAP BROTHERS NOS DELEITÓ CON TÍTULOS COMO Z Y STEEL SOLDIERS. SU FUNDADOR **MIKE MONTGOMERY** ANALIZA LOS MEJORES JUEGOS DEL ESTUDIO.

Texto de Rory Milne



Fundada por Mike Montgomery, Eric Matthews y Steve Kelly, The Bitmap Brothers debutó en 1988 con *Xenon*, un innovador shooter, mientras que su siguiente lanzamiento, *Speedball*, retrataba con píxeles un trepidante deporte futurista. Al año siguiente, The Bitmap Brothers sorprendió con su ambiciosa secuela *Xenon 2: Megablast*, y en 1990 continuó con esta impresionante racha con la aventura isométrica *Cadaver* y el gran *Speedball 2: Brutal Deluxe*. En 1991, el estudio dio la campanada con la expansión de *Cadaver*, *The Payoff*, y con dos excelentes juegos de plataformas: *Gods* y *Magic Pockets*. Ya en 1993 lanzó el shooter cooperativo con toques RPG *The Chaos Engine*, título que tuvo una secuela en 1996. Ese mismo año también marcó la transición de Bitmap hacia el mercado de PC y consolas con el RTS de ciencia ficción *Z*, mientras que *Speedball 2100* y *Xenon 2000* aparecieron en el año 2000.

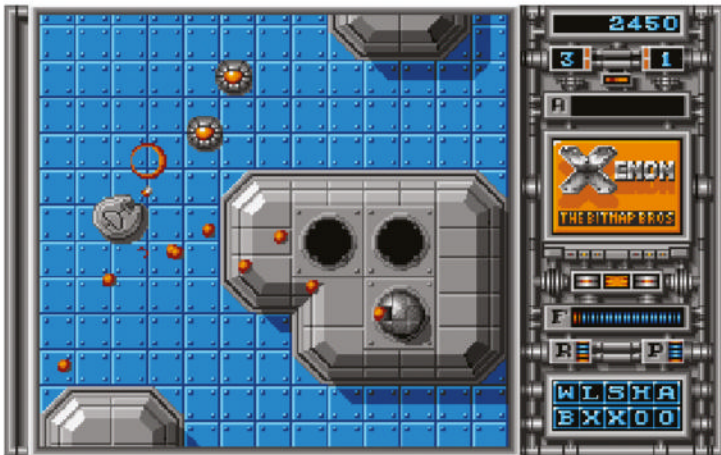
Aprovechando el éxito de *Z*, Bitmap Brothers lanzó otros RTS como *Z: Steel Soldiers* y *World War II: Frontline Command*, aunque tristemente el estudio cerró poco después. Tras esto, Mike usó el nombre The Bitmap Brothers mientras desarrollaba *Ford Racing: Full Blown*, y la IP de Bitmap siguió viva en una serie de adaptaciones que concluyeron con el remake de *Steel Soldiers* para Steam en 2014. Posteriormente, Mike vendió los derechos de Bitmap a Rebellion en 2019 y, aunque no hay nada confirmado, es de esperar que se lancen nuevas versiones de juegos como *Xenon*, *Z* o *Speedball* para los sistemas actuales. ✨



MIKE MONTGOMERY

» Tras adaptar juegos de mesa y de otros estilos para Leisure Genius y Virgin, Mike cofundó The Bitmap Brothers en 1987. Después de que el estudio se disolviera en 2004, continuó supervisando títulos basados en sus IPs hasta que vendió los derechos en 2019. Hoy en día, Mike sigue programando juegos.





XENON

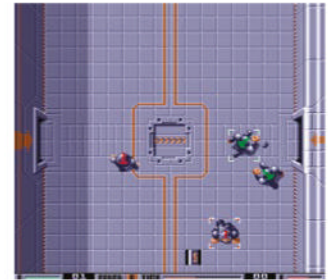
ATARI ST Y OTROS SISTEMAS • 1988

El hecho de que, en su día, fuera elogiado por muchos usuarios por llevar la experiencia de los arcades a sus hogares, habla a las claras de la calidad que atesoró este shooter de Bitmap. Más allá de eso, *Xenon* innovó con su mecánica de transformación de la nave.



MEMORIAS DE MIKE

Xenon surgió porque solíamos jugar mucho en los recreativos y queríamos hacer algo lo más arcade posible. Muchas coin-op a las que jugábamos influyeron en la decisión de diseñar un tanque que se transformara en una nave, algo que también aportaba variedad al juego. Probablemente diseñamos *Xenon* tras haber estado en los recreativos... y emborracharnos después en un pub.



SPEEDBALL

AMIGA Y OTROS SISTEMAS • 1988

Sus jugadores parecen ir equipados para jugar al fútbol americano, pero los pequeños terrenos de juego de *Speedball*, su ritmo frenético y el uso de bumpers lo asemejan más al fútbol sala. Por otro lado, también es posible usar potenciadores, y su ambientación futurista es genial.



MEMORIAS DE MIKE

Mastertronic nos pidió que hiciéramos un juego basado en el tenis pero en el que las pistas tuvieran huecos en las paredes. Por otro lado, en aquella época solíamos jugar mucho al pinball, y de ahí surgieron los bumpers que aparecen en el terreno de juego. Pero después de haber creado el diseño de todo el título, Mastertronic cambió de opinión, así que diseñamos lo que terminó siendo... *Speedball*.

XENON 2: MEGABLAST

AMIGA Y OTROS SISTEMAS • 1989

La segunda parte de *Xenon* va mucho más allá que el título original, pero al mismo tiempo mantiene su intensa jugabilidad, ya que estamos continuamente eliminando alienígenas. Sus novedades más llamativas son sus fondos dotados de scroll parallax, jefes más impactantes y un mayor énfasis en los power-ups. Esta última característica se ve reforzada tanto por los objetos que se recogen durante el juego como los ítems que es posible adquirir en la tienda.



MÁS MEMORIAS

Metimos una tienda en el juego para hacerlo un poco más interesante porque, siendo sinceros, algunos shoot'em ups de ese tipo eran algo aburridos. Estábamos trabajando con Mirrorsoft en ese momento y nos dieron una copia del RPG *Dungeon Master*: eso también pudo haber influido en la decisión.



¿JEFES FINALES?

¿TE CONTAMOS CÓMO DERROTAR A TODOS ELLOS!

NAUTILUS LETAL

El primer jefe de *Xenon 2* se inspira bastante en el Dobkeratops de *R-Type*, aunque en este caso es más parecido a un pulpo. Ataca a su punto débil: su ojo.

ARAÑA GIGANTE

Por si no fuera ya suficiente con una araña gigante, esta criatura crea otras crías más pequeñas. Céntrate en su corazón para terminar con este bichejo.

DRAGÓN ROJO

Esta bestia colosal que ocupa varias pantallas es realmente dura de roer. Primero deshazte de su cola para, después, atacar directamente a su cabeza.

CAMALEÓN ASESINO

Para derrotar a este enorme ser, debes esquivar su lengua. Y si tienes el arma adecuada, puedes apuntar a sus ojos y a su cabeza desde un lateral.

ACORAZADO INDESTRUCTIBLE

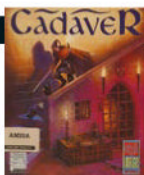
Este enorme crucero espacial está armado hasta los dientes y preparado para absorber el fuego enemigo. Destruye cada una de sus torretas para fulminarlo.



CADAVÉR

AMIGA Y OTROS SISTEMAS • 1990

A primera vista, *Cadaver* parece un *Knight Lore* de 16 bits, pero sus mecánicas son mucho más parecidas a las de un RPG. Las armas tienen puntos de impacto y los enemigos pueden recibir diferentes cantidades de daño. Además, también hay varios puzzles.



MEMORIAS DE MIKE

Hicimos una aventura porque queríamos hacer algo diferente: de ahí nació *Cadaver*. Supongo que lo hicimos isométrico por los juegos de *Ultimate*, pero creo que la mayor influencia fue *Dungeon Master*, aunque ese era pseudo 3D. Originalmente se llamaba *Anneka*, en honor a Anneka Rice, porque en el juego había que encontrar un tesoro y ella estaba creando *Treasure Hunt* en ese momento. Justo al final lo llamamos *Cadaver*, que era un nombre un poco sombrío, pero como se ambientaba en mazmorras, creo que encajaba muy bien.



SPEEDBALL 2: BRUTAL DELUXE

AMIGA Y OTROS SISTEMAS • 1990

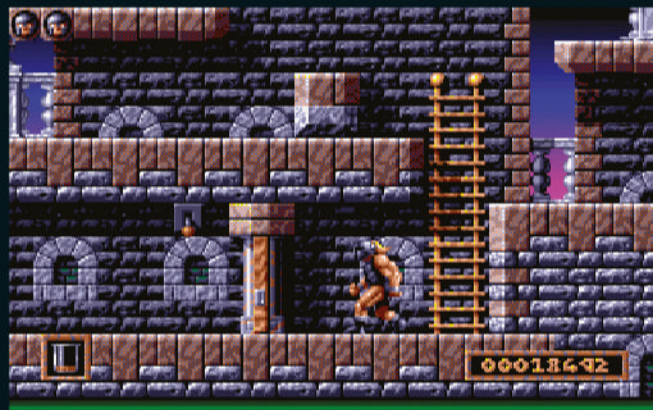
Aunque se basa en el original, *Speedball 2* destaca por sus numerosas mejoras.

El movimiento en cuatro direcciones permite un desarrollo más fluido y aparecen nueve jugadores por equipo en lugar de cinco. También se obtienen puntos por noquear a los oponentes, y hay rampas multiplicadoras en las paredes. Una gran secuela.



MEMORIAS DE MIKE

No había sangre en *Speedball 2* porque estábamos en contra de la violencia: sólo tolerábamos la que era en plan dibujos animados. *Speedball 2* fue realmente el juego que queríamos hacer con la primera parte, ya que hubo varios años de diferencia entre el desarrollo de ambos. *Speedball* fue un aprendizaje, mientras que para su secuela añadimos desplazamiento horizontal para aprovechar al máximo el hardware, ya que antaño estábamos limitados por la potencia de las máquinas antiguas.

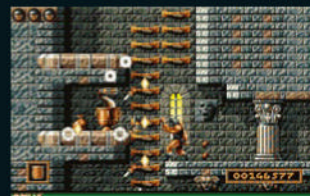


GODS

AMIGA Y OTROS SISTEMAS • 1991

No es fácil describir *Gods* porque esta aventura integra varios géneros.

Sin duda es un buen plataformas, el cual además requiere precisión. Pero también presenta hordas de criaturas y jefes finales a los que hay que derrotar, lo que le da un toque run'n gun. Igualmente incorpora tesoros que podemos ir recogiendo y que se utilizan para comprar armas entre los niveles. Y luego están los puzzles. Los más sencillos son desafíos muy simples de esos en los que hay que dar con una llave, pero los más complicados requieren de interacción con los objetos de los fondos.



MEMORIAS DE MIKE

Queríamos algo que estuviera basado en los dioses griegos: así fue como surgió el estilo de *Gods*. Los puzzles posiblemente se inspiraron en *Cadaver*, ya que creo que ambos se estaban desarrollando al mismo tiempo, aunque los presentes en *Gods* eran diferentes.

JUGABILIDAD DIVINA

LAS CLAVES QUE DIERON FORMA AL GRAN JUEGO DE ACCIÓN

PLATAFORMAS EXIGENTES

Los escenarios de *Gods* están repletos de monstruos míticos y peligros medievales, así que hay que tener mucho cuidado antes de saltar. Además, el platameo es exigente y requiere concentración.



PUZZLES BIEN DISEÑADOS

Con algunos de los puzzles de *Gods* te encuentras con las clásicas llaves que abren puertas cerradas. Pero también los hay más complicados y con palancas de por medio que dan más quebraderos de cabeza.



BATALLAS CONSISTENTES

Las armas en *Gods* son como las de un shooter arcade. Las iniciales son excelentes para las primeras fases, pero inútiles en las posteriores. Por suerte, es posible comprar mejoras de varios tipos.



JEFES INCREÍBLES

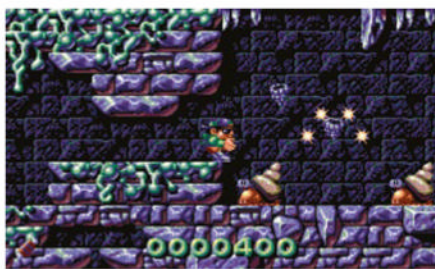
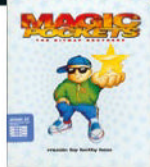
Como era de esperar, también hay jefes finales en esta aventura, y de los buenos. Desde un gladiador a un dragón o un minotauro, acabar con todos ellos no es nada fácil y exige de cierto aprendizaje.



MAGIC POCKETS

AMIGA Y OTROS SISTEMAS • 1991

Comparado con *Gods*, *Magic Pockets* es un plataformas mucho más tradicional, aunque sus mecánicas son de todo menos corrientes. En cada uno de sus niveles, el personaje principal, Bitmap Kid, está equipado con un arma inusual: mini remolinos, nubes, cubitos de hielo o bolas de nieve. Las "monturas" en *Magic Pockets* son igualmente originales, incluyendo un balón saltarín y burbujas de chicle que permiten al protagonista flotar por los niveles. Y luego están los coleccionables, que van desde botellas de refresco hasta gafas Bitmap.



MEMORIAS DE MIKE

Magic Pockets se basó en uno de los propios diseñadores que trabajó en él. Dicho diseñador pensó en su infancia y en lo que se metía en los bolsillos cuando era niño, y esa fue la premisa detrás de recoger cosas en el juego para luego sacarlas de los bolsillos y poder usarlas. ¡Es algo que los niños no hacen mucho en la actualidad! Diseñamos cada fase en función del arma que el chaval debía obtener para sacarle el máximo partido. Y debido a ello, los niveles eran bastante diferentes entre sí.



ÍTEMS DE BOLSILLO

UN REPASO RÁPIDO A LOS COLECCIONABLES DEL JUEGO

DULCES BONUS

■ Además de recoger dulces que aumentan la puntuación, puedes atrapar a los enemigos y convertirlos en dulces bonus.

ESTRELLA ESPECIAL

■ A veces obtienes una estrella plateada por atrapar rivales. Y si recoges suficientes, obtienes una estrella dorada y un casco.

CASCOS BLINDADOS

■ Estos te otorgan invulnerabilidad, eliminan a los adversarios con los que chocas y te transportan a habitaciones secretas.

DIVERSIÓN PEGAJOSA

■ Cuando te encuentres con un dispensador de chicle, coge uno: puedes crear una pompa y flotar gracias a ella.

JUGUETES MUY "TOP"

■ Encuentra la bici, los guantes de boxeo, el casco de buceo y demás para obtener ventajas.



CADAVER: THE PAYOFF

AMIGA Y OTROS SISTEMAS • 1991

Considerando que *The Payoff* es una expansión de *Cadaver*, podría haber sido más de lo mismo, pero no fue así. Y es que ofrecía nuevos niveles dotados de un estilo similar al que presentó la aventura original, con puzzles más sofisticados y rivales inéditos. En lugar de atacar sin pensar al protagonista, los enemigos representaban una amenaza menos predecible. De hecho, podíamos aprovechar el amor de algunos enemigos por el oro para engañarlos y que obtuvieran por nosotros tesoros difíciles de alcanzar. Y en cuanto a los puzzles nuevos que fueron incluidos en esta expansión, también eran más interesantes.



MEMORIAS DE MIKE

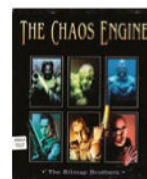
Al ser una expansión, pensamos que sería más fácil al tener sólo que concentrarnos en diseñar la jugabilidad en lugar de tener que crear también el motor gráfico. Fue un caso particular, ya que creamos *Cadaver* de tal manera para que, después, sólo hubiera que dotar de contenido a *The Payoff*. Por eso, no sé por qué era más difícil que el original: quizá éramos mejores que muchos usuarios y por eso medimos mal ese aspecto.



THE CHAOS ENGINE

AMIGA Y OTROS SISTEMAS • 1993

The Chaos Engine es un divertido shooter de vista cenital dotado de varias capas de jugabilidad que aportan mucha profundidad. Dos personajes avanzan en cooperativo enfrentándose a los oponentes y, si jugamos en solitario, el segundo héroe es controlado por la CPU. Es posible mejorar las aptitudes de los protagonistas, así como equiparse con armas secundarias así como con otros objetos muy útiles que están diseminados por las fases.



MEMORIAS DE MIKE

La idea era que *The Chaos Engine* fuera como un RPG, donde invirtieras el dinero que habías recopilado en mejorar a tus personajes. Creo que esa era la siguiente evolución de ese tipo de juegos en esa época. Eso hizo que fuera difícil diseñar el título porque teníamos que equilibrarlo. Tuvimos que jugarlo muchas veces, mejorando los diferentes atributos de los personajes para asegurarnos de que fuera totalmente jugable. Luego queríamos que las mejoras fueran únicas para que no pudiera pensarse que, simplemente, estaban ahí para que el juego pareciera ser más grande.

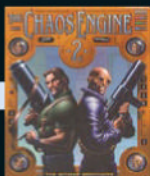




THE CHAOS ENGINE 2

AMIGA, AMIGA CD32 • 1996

Los personajes de *The Chaos Engine* regresaron en esta secuela. Pero en lugar de cooperar, debían resolver puzles, cumplir misiones y recoger objetos antes que su oponente para luego escapar del nivel. Y como curiosidad, esta vez los rivales también podían dispararse entre ellos.



MEMORIAS DE MIKE

The Chaos Engine 2 estaba basado en *Spy Vs Spy*, un título competitivo con modo a pantalla partida. Disfrutábamos mucho con ese título, y queríamos que *The Chaos Engine 2* fuera diferente del original: no tenía sentido lanzar lo mismo. Pero para cuando aterrizó dicha segunda parte, el mercado de los 16 bits había desaparecido, por lo que solo vendimos unas 4.000 unidades. Perdimos una gran cantidad de dinero con eso. Teníamos cajas y cajas de este juego que tiramos a la basura: ojalá las hubiera guardado porque ahora valen una fortuna.

CONSEJOS "CHAÓTICOS"

CÓMO SOBREVIVIR A LAS BATALLAS DEATHMATCH

ACABA CON TODOS

■ Elimina a un rival que está en medio de una tarea para terminar de efectuarla en su lugar. Y tampoco te olvides de fulminar a cientos de robots bien armados.



OBJETOS VALIOSOS

■ Con frecuencia debes localizar ciertos objetos, protegerlos de tus rivales y llevarlos a un lugar seguro. Pero después necesitarás hallar una llave...



APTITUDES ESPECIALES

■ Las mejoras disponibles incluyen una bomba congelante, un teletransporte, un "clonador" y explosivos especiales para puertas.



MÍSTER TAREAS

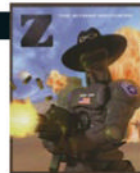
■ Antes de cada nivel, se asigna a los personajes una serie de tareas que deben completar antes de poder escapar del escenario.



Z

PC Y OTROS FORMATOS • 1996

La grandeza de *Z* fue que dejó de lado la parte más repetitiva de los juegos de estrategia de antaño, lo que se tradujo en una experiencia más similar a la de un arcade. No había recolección de recursos y la construcción de unidades era muy limitada.



MEMORIAS DE MIKE

Diseñamos *Z* desde el principio como un título multijugador. El modo para un jugador se añadió más tarde, una vez diseñados todos los niveles del multijugador. Todos eran simétricos para que ninguno de los jugadores estuviera en desventaja, y ganar dependía totalmente de cómo jugaba cada usuario. A partir de eso, analizamos cómo jugaban dichos usuarios y luego creamos la IA en función de eso. Queríamos que *Z* fuera fácil de jugar, por eso era similar a un título de estrategia en tiempo real pero con un interesante toque arcade. Su aspecto estético también era importante para nosotros, al igual que su sentido del humor.



XENON 2000: PROJECT PCF

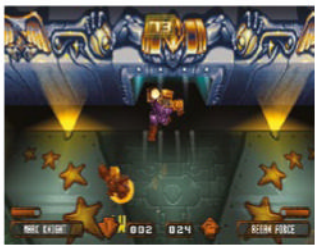
PC • 2000

Como juego incluido en la revista *PC Format*, el único nivel que presentaba *Xenon 2000* justificaba el precio de la misma. Recreaba los frenéticos combates de sus predecesores, al tiempo que añadía mejores gráficos, incluyó un jefe final épico y tenía atisbos del arcade *Asteroids* de Atari.



MEMORIAS DE MIKE

Xenon 2000 se diseñó para servir de obsequio en una revista. Nos pagaron por hacerlo, y no fue mucho dinero, así que dicho título que venía con ella era lo mejor que pudimos hacer con dicho presupuesto. No era viable crear un juego completo, simplemente no era una opción. Tampoco pretendíamos que fuera el inicio del que más tarde fuera un juego completo, y nunca tuvimos la intención de hacer más niveles. John Phillips lo programó y probablemente fue él quien tomó la decisión de incluir un tributo a *Asteroids* dentro del juego.



SPEEDBALL 2100

PLAYSTATION • 2000

 *Speedball 2100* fue una evolución de los juegos anteriores más que una reinención total. Sus innovaciones más importantes fueron sus gráficos poligonales, efectos de iluminación y un sonido más atmosférico. En cuanto a la jugabilidad, la secuela mantuvo toda la velocidad, brutalidad y características de *Speedball 2*, aunque también se introdujeron pequeños cambios a la hora de lanzar la bola y atacar a los rivales. Y también incluyó un modo manager que permitía mejorar las estadísticas de los jugadores así como realizar fichajes con el dinero que obteníamos.



MEMORIAS DE MIKE

 Como salió para PlayStation, nos dijeron que tenía que ser en 3D, pero también se podía jugar con los gráficos de antaño pulsando un simple botón. Lo que no queríamos era arruinar la jugabilidad, y pensamos que si se modificaba la perspectiva, la jugabilidad sería completamente diferente. En realidad, esta entrega fue como la versión para consolas de *Speedball 2*, pero con gráficos recreados en 3D para que fuera más "apetecible" en aquella época.

PARTIDOS BRUTALES

ELEMENTOS CLAVE DEL DEPORTE MÁS BESTIAL

CREACIÓN DE JUGADORES

■ Se podían comprar mejoras para potenciar la velocidad, potencia y otros atributos de nuestros jugadores, así como cambiar sus nombres.



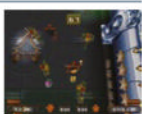
HABILIDAD VS FUERZA BRUTA

■ *Speedball 2100* se jugaba a gran velocidad, por lo que pasar con precisión era una habilidad que se adquiría con el tiempo: había que aprender a no perder el balón.



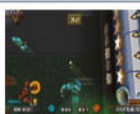
LOS POTENCIADORES

■ Los jugadores podían mejorar sus habilidades con potenciadores. También podían atacar a sus rivales con objetos que los congelaban o que los dañaban de otras muchas formas.



PUNTOS EXTRA

■ Los multiplicadores permitían conseguir puntuaciones enormes. Cada vez que lanzabas la pelota por las rampas de los laterales, obtenías más puntos.



Z: STEEL SOLDIERS

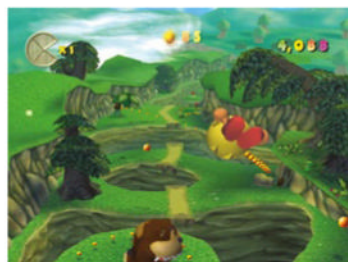
PC Y OTROS SISTEMAS • 2001

 A diferencia de *Z*, *Steel Soldiers* se centraba en misiones específicas en lugar de simplemente invadir un territorio y atacar al ejército rival. Además, también había que encontrar espacios para construir estaciones de radar y fábricas para crear droides de combate.



MEMORIAS DE MIKE

 Queríamos que *Steel Soldiers* se acercara más si cabe al terreno RTS que *Z*. Era un título 3D, mientras que *Z* era en 2D. Antes de desarrollarlo, jugamos a muchos juegos de estrategia en tiempo real porque queríamos que el nuestro fuera mejor que todos ellos. En concreto, la IA nos llevó mucho trabajo, hasta el punto de que el diseñador del juego y yo pensábamos que era capaz de aprender de nosotros mientras jugábamos. Cada vez que mostrábamos el juego a la prensa, terminábamos diciendo: "¡maldición, la IA no había hecho eso antes!"



PAC-MAN WORLD 2

PC Y OTROS SISTEMAS • 2002

 Al igual que en las versiones originales para consola, el port de *Pac-Man World 2* para PC llevaba a la popular mascota a una aventura platformera en 3D. Naturalmente, había mucha exploración y secciones de saltos, pero los seguidores del juego original de 1980 encontraron guiños al clásico como la recolección de puntos, las píldoras de poder, la posibilidad de poder ir a por los fantasmas e incluso disfrutar de la melodía clásica de *Pac-Man* tras superar cada fase. Al estar ambientado en un mundo 3D lleno de desafíos de plataformas, Pac-Man contaba con nuevos movimientos como la patada voladora para derribar a los adversarios en el aire, o un giro turbo que le permitía tanto golpear a los enemigos como alcanzar zonas muy alejadas. Y en cuanto al diseño de niveles, había áreas tan distintas como cañones, paisajes helados o un mundo subterráneo, por lo que en ocasiones Pac-Man iba equipado con patines, aletas o, incluso, ¡viajaba en submarino!



WORLD WAR II: FRONTLINE COMMAND

PC • 2003

No había construcción ni acumulación de recursos en *Frontline Command*. En cambio, dirigíamos tropas y vehículos militares, y teníamos la tarea de llevar a cabo misiones contra las fuerzas del Eje. Este enfoque hizo que *Frontline Command* fuera un RTS aún más arcade que *Z*.



MEMORIAS DE MIKE

Hubo un debate sobre el juego en la oficina, y alguien sugirió que hiciéramos algo basado en hechos reales. Entonces, uno de los artistas cambió todos los modelos de *Steel Soldiers* por un ejército de la Segunda Guerra Mundial porque pensamos que fue una época muy interesante. Comenzamos a trabajar en los gráficos y se lo enseñamos a Codemasters, y era exactamente lo que buscaba. Así que firmamos con esta compañía, pero un año después lo abandonó. Por suerte, logré que editoras de todo el mundo quisieran lanzarlo: fue la mayor cantidad de ellas que tuvimos para uno de nuestros juegos.



COMBATES REALES

LAS BATALLAS MÁS MEMORABLES DE ESTE RTS BÉLICO

EN EL RADAR

■ Tienes que enviar ingenieros a territorio enemigo por la ruta más segura para que detonen un radar. ¡Pero para lograrlo hay que evitar a los nazis!

CONTROL TOTAL

■ Dos puentes protegidos por unidades con ametralladoras deben ser destruidos, y luego toca asegurar un tercer puente sin dañarlo.

EL DÍA D

■ Después de un brutal desembarco en la playa, tus tropas supervivientes tienen que destruir un cañón armado así como el búnker de mando nazi.

BUSCA Y DESTRUYE

■ Tienes tres unidades de tanques para eliminar tres radares móviles, pero están protegidos por los Panzer IV: el sigilo es la clave.

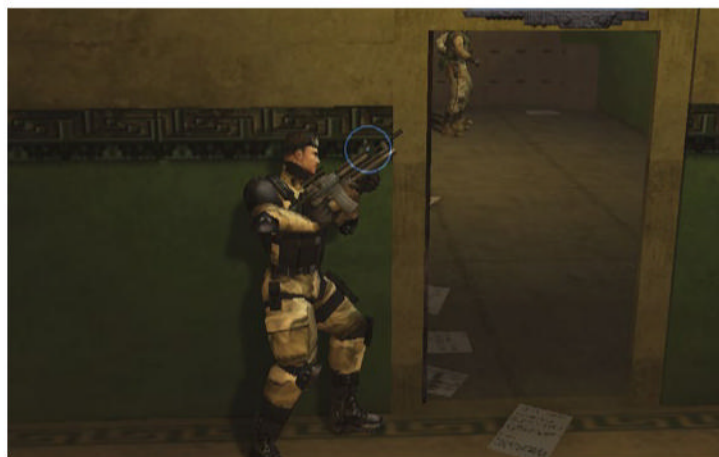
DEFIENDE EL AERÓDROMO

■ Tienes cañones de campaña, vehículos oruga y un francotirador para asegurar un aeródromo. Una misión muy táctica.

DEAD TO RIGHTS

PC Y OTROS SISTEMAS • 2003

Otra de las adaptaciones de Bitmap de consola a PC, *Dead to Rights* abarcaba muchas áreas con su jugabilidad rica y entretenida. Esta aventura de acción en tercera persona nos metía en el papel de un policía que investigaba el asesinato de su padre, incorporando todo tipo de géneros. De entrada debíamos investigar bien los fondos en busca de los criminales de turno, y cuando nos topábamos con alguno de ellos, era necesario afrontar tiroteos o peleas al estilo beat 'em up. Contábamos con un aliado canino en algunas zonas a quien podíamos ordenar que atacara directamente a los enemigos. Y también era posible efectuar acciones en plan tiempo bala, donde la acción se detenía para nuestros adversarios... pero no para nosotros. Y por último pero no menos importante, *Dead to Rights* ofrecía desafíos adicionales y minijuegos, incluido el levantamiento de pesas o el hecho de tener que distraer a los porteros con bailes exóticos.



KILL SWITCH

PC Y OTROS SISTEMAS • 2003

Este juego de disparos en tercera persona centrado en el sigilo creado por Namco fue la tercera conversión para PC de un título de consola efectuada por The Bitmap Brothers. La nota más destacada de *Kill Switch* es que había puertas, ventanas, pilares, muebles y otros objetos por todas partes. La razón de esto es que el progreso se basaba en avanzar de cobertura en cobertura en lugar de pegar tiros en espacios abiertos. Un sistema que funcionaba de manera diferente dependiendo de lo que usábamos para protegernos. Si teníamos la espalda pegada a una pared y estábamos cerca de una puerta, podíamos ir hacia ella lentamente para después asomarnos y disparar a los rivales. Otra opción era pegar tiros a ciegas a los adversarios, lo que nos mantenía a salvo del fuego rival... pero no era posible precisar los disparos. Además de todo esto y de los siempre útiles rifles de francotirador que también podíamos usar, *Kill Switch* también nos permitía colocar trampas y explosivos, e igualmente nos animaba a resolver diversos puzles. Un título exigente, pero divertido.





FORD RACING: FULL BLOWN

ARCADE • 2006

Desarrollado por Mike Montgomery bajo el nombre de The Bitmap Brothers, esta era la versión arcade del título para PC y consolas *Ford Racing 3*. Los vehículos disponibles se dividían en las categorías Clásico, Moderno, Alto Rendimiento y Todoterreno. Y los rivales controlados por la CPU eran tan implacables como cabría esperar de un juego de este estilo.



MEMORIAS DE MIKE

La razón por la que en los créditos de *Full Blown* aparecía The Bitmap Brothers era porque lo desarrollé como un exmiembro de ese estudio. Así que dicho juego llevó el logo The Bitmap Brothers. Recuerdo que tenía 12 monitores en mi garaje porque tenía que tener el título funcionando en siete equipos de desarrollo. Y debido al calor que había en el garaje, ¡tuve que instalar un aire acondicionado! *Full Blown* también necesitaba siete PCs porque tenía que ejecutarse en seis de ellos, y además necesitaba dos monitores en cada uno: uno mostraba lo que el jugador estaba viendo y otro era para debugging. Era un título para seis jugadores a la vez, y era posible conectar hasta seis asientos.



SPEEDBALL 2: TOURNAMENT

PC • 2007

Speedball 2: Tournament salió casi 20 años después del original, por lo que incorporaba cambios en la forma en la que se representaba este “deporte”. Había mucho más detalle en los jugadores y los estadios, y era posible contemplar a todos los jugadores en el campo al mismo tiempo. Sin embargo, eso no quiere decir que se dejara de lado a los fans de *Speedball*, ya que las numerosas perspectivas disponibles incluían la clásica vista cenital de los títulos de Amiga. Los equipos eran personalizables; se podía cambiar su nombre y el uniforme del equipo, y ahorrar para fichar a nuevos jugadores. Había opciones para controlar al portero cuando queríamos, así como para apuntar a los jugadores a quienes íbamos a pasar el balón. Además, las entradas deslizantes eran mucho menos impactantes o duras que las vistas en los juegos de 16 bits, lo que se tradujo en partidos más fluidos y en un menor grado de violencia. Dicho esto, ¡el portero podía dejar fuera de combate a los delanteros!



SPEEDBALL 2 HD

PC • 2007



El *Speedball 2 HD* diseñado por Jon Hare estuvo más cerca de ser una actualización de *Speedball 2* que una secuela real como fue *Speedball 2: Tournament*. Pero eso no quiere decir que no innovara más allá de mostrar gráficos en HD. Para empezar, después de demostrar nuestra calidad contra equipos menores, era posible acceder a la Copa Intergaláctica. Los partidos de este torneo se llevaban a cabo contra equipos alienígenas en sus planetas de origen, y cada uno de ellos tenía su propia ambientación: hielo, fuego y cyberpunk. Otra característica inédita de esta versión era el hecho de poder decidir antes del partido si queríamos que nuestro equipo fuera muy defensivo, ofensivo, etc., pudiendo cambiar dicha táctica en mitad de cada partido. Y, como homenaje al original, los efectos eran exactamente los mismos que los recreados para *Speedball 2*: hasta se incluyó una simulación del ruido que producía una unidad de disquete girando mientras se cargaba el juego. Además, esta entrega recuperó la ferocidad perdida en *Speedball 2: Tournament*, por lo que era igual de importante saber cómo realizar entradas que marcar goles.



ETERNO BITMAP

MIKE MONTGOMERY Y SUS PROYECTOS RECIENTES



“Me encanta programar, por eso sigo trabajando en esto. Desde *Full Blown* trabajo con Empire, y lanzamos *Taito Legends*. He hecho un montón de cosas desde entonces. Cuando trabajé en *Project Cars* para Slightly Mad Studios, creo que tenía al menos 20 volantes. También trabajé en *OnRush* así como en *SBK*, el juego de motos. Es bastante gracioso, porque uno de mis primeros juegos fue *Scalextric* de Leisure Genius, y dije que nunca haría otro juego de carreras después de eso. ¡Creo que más tarde he trabajado en diez más!”

A FONDO

WAVE RACE 64



CON SU ATRACTIVA ESTÉTICA Y SU BANDA SONORA LLENA DE MELODÍAS PEGADIZAS, WAVE RACE 64 ENCARNA BUENA PARTE DE LO QUE HIZO GRANDE A LA PRIMERA CONSOLA 3D DE NINTENDO. AQUÍ TIENES TODO LO QUE DEBES SABER SOBRE ÉL Y POR QUÉ SIGUE VALIENDO LA PENA JUGARLO HOY EN DÍA.

TEXTO DE JAMES TOCCHIO

» [Nintendo 64] El circuito de pruebas Dolphin Park nos daba la bienvenida a Wave Race 64: motos acuáticas, brisa fresca y delfines juguetones.



» [Nintendo 64] En algunos circuitos, la marea menguante revelaba obstáculos previamente sumergidos.

Shoshinkai es un término japonés que literalmente significa "reunión de principiantes" o "primera consulta". De 1989 a 1996, también fue el nombre de una feria de videojuegos de tres días organizada por Nintendo, durante la cual la empresa presentaba sus nuevos productos y próximos lanzamientos a la prensa y al público general.

El séptimo Shoshinkai, celebrado en noviembre de 1995, fue un evento trascendental. La primera consola 3D de Nintendo, con el nombre en clave Ultra 64, fue presentada al público como Nintendo 64, y dos de los juegos de la nueva consola, *Super Mario 64* y *Kirby Bowl 64*, estuvieron disponibles como prototipos jugables. Además, otros once títulos iniciales fueron mostrados en un video promocional de tres minutos.

Intercalado entre juegos tan esperados como *Mario Kart 64*, *GoldenEye 007*, *Star Fox 64* o *Star Wars: Shadows Of The Empire*, también se dejó ver un título mucho menos "goloso", un simulador de motos acuáticas llamado *Wave Race 64*. Dicho video mostraba carreras en las que se podían ver a una especie de lanchas

que surcaban las aguas a toda velocidad por zonas urbanas o túneles inundados bastante llamativos. La revista *Maximum* describió el juego como "F-Zero sobre el agua" y, basándose en los diez segundos que duraba la aparición de este curioso racer en el citado video, esa descripción no estaba lejos de la realidad. En ese instante, nadie sabía en lo que *Wave Race 64* iba a convertirse, ni siquiera quienes lo estaban desarrollando.

Según el número 3 de esa misma publicación, el productor del juego, Shigeru Miyamoto, afirmó que Shinya Takahashi y su equipo estaban tratando de convertir una demo técnica de oleaje real en "algo divertido". Aunque la impactante física del agua que ya lucía el título en su estado preliminar era increíble, con un nivel de interacción entre las motos

de agua y el oleaje que jamás se había visto en un juego para consola, había algo que no terminaba de encajar en él.

En un artículo para *Time.com*, Matt Peckham explicó que, durante este período, Nintendo y Rare trabajaban estrechamente en varios proyectos, y ambos estudios interactuaban a menudo a nivel creativo. Las contribuciones de

"EN SU DÍA, NADIE SABÍA LO QUE WAVE RACE 64 LLEGARÍA A SER."

LOS CUATRO PILOTOS

UN PLANTEL BIEN DIFERENCIADO

MILES JETER

■ Cada piloto de *Wave Race 64* tiene un aspecto y un control diferentes. Miles Jeter es un canadiense de 24 años que destaca por su facilidad de manejo por encima de su estabilidad, velocidad y aceleración. Un tipo destinado para jugadores de nivel intermedio o avanzado.



RYOTA HAYAMI

■ Ryota Hayami es un piloto japonés de 18 años, el clásico corredor todoterreno muy equilibrado en manejo, agarre, estabilidad, velocidad y aceleración. Muy adecuado para principiantes o para quienes juegan por primera vez.



A. STEWART

■ Ayumi Stewart también es originaria de Japón y posee la mayor aceleración de todos los pilotos, mientras que su capacidad de manejo es buena. Su velocidad máxima es un poco más baja que la del resto, y es una gran opción para principiantes.



D. MARINER

■ Dave Mariner es el abuelito del grupo con sus 32 años. Este piloto estadounidense goza de la velocidad punta más elevada de todo el plantel pero, a cambio, su aceleración y "agarre" son bajos y su manejo es atroz. Por eso está pensado para jugadores avanzados.





» [Nintendo 64] ¿Qué sería de un juego de velocidad de los 90 sin su helicóptero? Aquí lo tenéis en plena acción.

► Nintendo beneficiaban frecuentemente el trabajo de Rare, y viceversa. Miyamoto añadió una corbata al personaje de Donkey Kong en *Donkey Kong Country*, y Tim Stamper, cofundador de Rare, sugirió que las lanchas de *Wave Race 64* fueran reemplazadas por motos acuáticas.

Estas motos ligeras y ágiles reaccionaban de forma excelente con la revolucionaria física del agua, y los pilotos añadían animaciones al conjunto: gracias a ellas, se introdujo un modo Acrobacias. Además, los entornos se volvieron más atractivos, se añadieron efectos meteorológicos y, poco más tarde, *Wave Race 64* tomó forma.

“LA GRANDEZA DE WAVE RACE 64 ERA ENORME Y ESCONDÍA MUCHAS VIRTUDES QUE AL PRINCIPIO PASABAN BASTANTE DESAPERCIBIDAS.”



» [Nintendo 64] La fauna de *Wave Race 64* incluía delfines, orcas, patos y pingüinos. ¡Y todos parecían querer jugar con nosotros!

En el modo Campeonato de *Wave Race 64*, debíamos participar en carreras de motos acuáticas en diversos escenarios contra otros tres rivales. Y, cómo no,

el objetivo de cada carrera era quedar en la mejor posición posible. En función del puesto obtenido, conseguíamos una cantidad de puntos proporcional, y para avanzar al siguiente circuito era necesario alcanzar una suma de ellos determinada. Una disposición muy similar a la que solían depararnos la mayoría de los racers de la época.

Muchos de los circuitos presentaban obstáculos que debíamos evitar, pero lo más importante era el papel que jugaban las boyas. Y es que era necesario superar todas ellas en orden estricto, el cual quedaba marcado por

su color: rojo (derecha) y amarillo (izquierda). Pero es que además de esto, al pasar por ellas se iba rellenando un medidor que, cuanto más lleno estaba, más velocidad alcanzaba la moto. Sin embargo, pasar por alto una significaba perder velocidad y reiniciar el ciclo... y si fallábamos en cinco, éramos descalificados. Por otro lado, también se podían realizar acrobacias aéreas (giros, mortales...) o, incluso, efectuar pequeñas zambullidas. Y, para los más avanzados, también era posible ajustar el centro de gravedad de los pilotos. Durante las pruebas, era necesario ir con cuidado para no chocar contra los obstáculos presentes en los circuitos ni contra los rivales, ya que podíamos perder el control de la moto e irnos al agua, lo que nos hacía perder valiosos segundos.

Al margen del Campeonato, los modos adicionales incluían opciones tradicionales como Contrarreloj, el ya citado Modo Acrobacias (que era realmente divertido), y el más que meritorio Multijugador, el cual daba cabida a dos jugadores simultáneos (pero sin rivales controlados por la CPU) a pantalla partida. Una vez explicado todo esto, puede parecer que *Wave Race 64* era un título muy clásico. Y lo era en parte, pero su grandeza es que escondía numerosas virtudes que al principio pasaban bastante desapercibidas.

El aspecto del cartucho que más impacto tenía en la jugabilidad y que ha llevado a su reconocimiento universal era su realista y atractiva física del agua. Hasta ese momento, muy pocos juegos de carreras (por no decir ►

LAS PISTAS DE WAVE RACE

NUEVE ESTUPENDOS Y VARIADOS RECORRIDOS



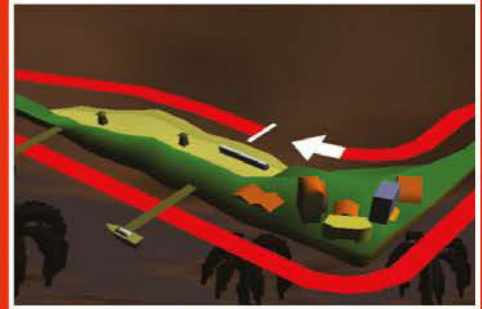
DOLPHIN PARK

■ Las pistas son la clave para que un juego de velocidad sea bueno o malo, y el circuito de calentamiento de *Wave Race 64* es perfecto. En Dolphin Park, los jugadores aprenden a surfear las olas en 3D. Un lugar cálido y acogedor.



SUNNY BEACH

■ Sunny Beach es todo un paraíso y el primer circuito que aparece en el modo Campeonato. Una pista muy básica en la que las boyas flotan en aguas cristalinas y las playas de arena blanca se extienden hasta el horizonte.



SUNSET BAY

■ El segundo circuito del modo Campeonato aumenta la intensidad. El sol se pone sobre olas naranjas de espuma blanca, el tempo de la banda sonora de Kazumi Totaka es genial y cuenta con una rampa que nos permite realizar tricks aéreos.



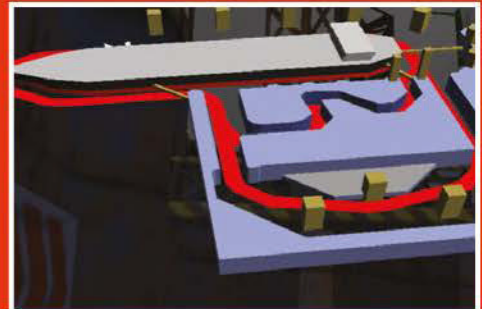
DRAKE LAKE

■ El tercer circuito tiene lugar en un maravilloso lago. La carrera comienza envuelta en niebla, pero esta va desvaneciéndose con el paso de las vueltas. Hay que tener cuidado con ciertos objetos flotantes, la espesa maleza acuática... ¡y los patos!



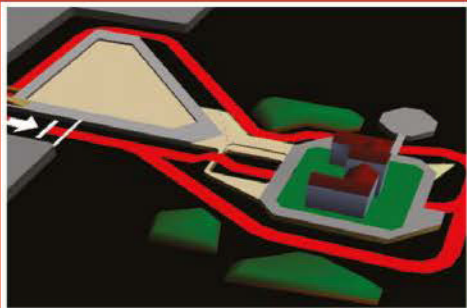
MARINE FORTRESS

■ Esta carrera tiene lugar en medio de una gran tormenta, y las aguas están extremadamente agitadas. Las enormes olas y los escombros flotantes representan un buen desafío, y también es posible efectuar grandes saltos y acrobacias.



PORT BLUE

■ En el astillero de Port Blue, las olas amenazan con aplastarte contra un barco de contenedores. Hay una ruta alternativa (y complicada) a través de un túnel de servicio, ¡y también aparece un helicóptero, un clásico de cualquier racer de los 90!



TWILIGHT CITY

■ ¿Alguna vez soñaste con conducir una moto acuática por las calles de Las Vegas? ¡Pues en este circuito puedes hacerlo! Este trazado es bastante complicado y sólo está disponible en los modos Hard y Expert del modo de juego principal.



GLACIER COAST

■ Sólo accesible en el modo Expert del Campeonato, Glacier Coast es justo lo que su nombre sugiere: una pista helada a través de un desafío ártico. Hay que tener cuidado con las bolas de hielo que flotan sobre la superficie del agua.



SOUTHERN ISLAND

■ La última carrera en cualquiera de los tres modos de dificultad, Southern Island es un regreso al escenario tropical de las primeras carreras. La marea va bajando, cambiando la disposición del propio circuito con cada vuelta. Un final formidable.

SIGUIENDO SU ESTELA



HYDRO THUNDER

■ Al mencionar *Wave Race 64*, a muchos usuarios les viene a la cabeza *Hydro Thunder*. Lanzado por Midway para arcades en 1999 y convertido a sistemas de la época, su verdadero impacto lo causó cuando apareció en Dreamcast como título de lanzamiento: una gran conversión del excitante arcade.



SPLASHDOWN

■ *Splashdown*, de Rainbow Studios, fue lanzado para PS2 en 2001 y para Xbox en 2002. Era como *Wave Race 64*, pero más realista en ciertos aspectos estéticos... si bien sus entornos carecían de la fantasía y la imaginación presentes en el juego de carreras de Nintendo. Un título bastante decente en cualquier caso.



BLOOD WAKE

■ Este juego de combates acuáticos y con narrativa incluida fue editado poco después del lanzamiento de la primera Xbox en 2001. Ambientado en un mundo acuático ficticio, la historia era muy dramática, y junto a esto, también incluyó un divertido modo multijugador.



» [Nintendo 64] Twilight City era una metrópolis de neón con hoteles-castillo y canales: una mezcla entre Venecia y Las Vegas.



» [Nintendo 64] Las acrobacias eran uno de los muchos alicientes de este juego.



» [Nintendo 64] *Wave Race 64* era tan increíble que hacía que te plantearas hacerte con una moto acuática.

JUEGOS QUE SIGUIERON EL RUMBO DE WAVE RACE 64



JET RIDER

■ Aunque estéticamente tenía un aspecto más futurista que *Wave Race 64*, y aunque se lanzó sólo un mes después que el racer de Nintendo, muchos consideraron a *Jet Rider* como la respuesta de Sony para su PlayStation a la obra de Nintendo 64. En USA se denominó *Jet Moto*.



SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED

■ Aunque no está exclusivamente basado en carreras acuáticas, este juego de Sega y Sumo Digital combinaba de manera magnífica las competiciones aéreas con las terrestres y acuáticas. Lanzado en 2012, sigue siendo un juego muy disfrutable que además goza de una gran banda sonora creada por Richard Jacques.

ninguno) habían intentado salirse de la norma no escrita que era competir sobre pistas de asfalto, barro o cualquier otra superficie sólida. El hecho de que *Wave Race 64* se planteara como un "racer acuático" alteraba absolutamente la manera de jugar y de afrontar cada una de las carreras, por lo que era imposible compararlo con título alguno de su mismo género (y eso incluye a las máquinas recreativas). Resultaba muy gratificante el hecho de que cada prueba fuera totalmente diferente de la anterior. Las mareas cambiaban y modificaban el escenario, el oleaje nos obligaba a adaptarnos continuamente, las rampas nos permitían efectuar saltos más o menos arriesgados...

Estos cambios tan drásticos hacían que cada carrera fuera una experiencia única y especial. Pero era un título que recompensaba al jugador, ya que cuanto más jugabas,

mejor ibas adaptándote a sus condiciones. Es cierto que existía un componente de aleatoriedad, algo íntimamente ligado a su sobresaliente oleaje, pero se alejaba del mismo componente mucho más artificial integrado en juegos como *Mario Kart*.

Y luego estaba su gran aspecto gráfico. Escenarios detallados y muy variados, efectos especiales imponentes, una gran fluidez, excelentes animaciones para los pilotos... *Wave Race 64* podría haber llevado el sello de Sega AM2. El propio Yu Suzuki dijo una vez sobre *Out Run* en un documental



de *Shenmue* que, mientras otros estaban haciendo "juegos de carreras", él quería hacer un "juego de conducción". Con *Wave Race 64* sucedía algo bastante similar: las carreras en sí no significaban tanto como las sensaciones que estas lograban transmitir.

Y en cuanto a su banda sonora creada por Kazumi Totaka, el mismo que creó las melodías de *Super Mario Land 2*, *Link's Awakening*, *Animal Crossing* y muchos más, era otra de las muchas cualidades del título. Unos temas muy pegadizos y que se adaptaban muy bien a cada circuito.

Todos estos aspectos, más el magistral uso que se hizo del entonces revolucionario mando de Nintendo 64 y su control analógico, separaron a este impresionante cartucho de esta consola de cualquier otro juego de velocidad

de su época. Un título pionero en multitud de aspectos y que, para muchos jugadores que lo disfrutaron en su día, no ha sido superado por ningún otro, ni siquiera por su continuación directa editada para GameCube, *Wave Race: Blue Storm*. Una genialidad atemporal. ✱

"LA BANDA SONORA DE WAVE RACE 64 ES UN DELEITE PARA NUESTROS OÍDOS"

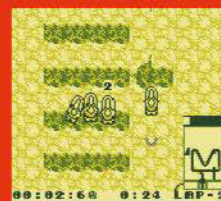


SERIE LIMITADA

LAS TRES (+1) ENTREGAS DE WAVE RACE

WAVE RACE
GAME BOY

■ La serie *Wave Race* debutó en Game Boy en 1992 (EE. UU.) y 1997 (Europa). Un juego 2D de carreras de motos acuáticas con vista cenital en el que los jugadores competían en circuitos variopintos. Fue un juego totalmente olvidado hasta que llegó su exitosa secuela.

WAVE RACE 64:
SHINDO PAK
TAIŌ
NINTENDO 64

■ *Wave Race 64* recibió esta curiosa versión que hacía uso del famoso periférico Rumble Pak, el cual acompañó al lanzamiento de *Star Fox 64*. Y gracias a él, era posible disfrutar de los impactos del oleaje en el propio mando de Nintendo 64. Una edición que sólo apareció en Japón.

WAVE RACE:
BLUE STORM
GAMECUBE

■ La entrega más reciente de *Wave Race* acompañó al lanzamiento de GameCube en 2001. La física del agua de *Blue Storm* así como su sistema de meteorología variable eran increíbles pero, a pesar de eso, jamás llegó a acercarse a la popularidad alcanzada por la versión de Nintendo 64.



DINOPUNK

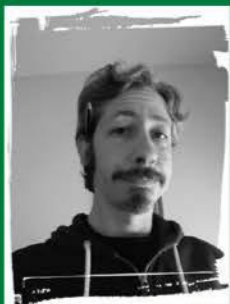
¡SÚBETE A LA OLA DE DINOPUNK!

En un mundo actual donde lo retro nunca pasa de moda, *Dinopunk: The Cacops Adventure* se atreve a surfear las olas del pixel art y el plataformeo clásico. Este homenaje a los juegos de los 80 no sólo celebra el pasado, sino que aporta su propio toque de frescura.

Texto de Roberto Fresno

Cuando los videojuegos son tu verdadera pasión y llevas décadas disfrutando de la evolución del arte más representativo del siglo XXI, es imposible olvidar los clásicos de los 80, tu primer ordenador o consola, los salones recreativos y aquellas sensaciones que quedaron grabadas para siempre en tu memoria. Eso es exactamente lo que le ocurre a Javier Vázquez, de The Dude Games, un Solo Dev que creció al amparo de una década mágica y que, a los nueve años, tuvo su primer gran

contacto con el videojuego. El culpable fue un MSX de Philips y un montón de cintas de cassette con juegos emblemáticos de la época, como *Livingstone Supongo*, *Zanac* o *Army Moves*. Años después, sus padres le regalaron una Master System II con el mítico *Alex Kidd in Miracle World* instalado. Poco a poco fue adquiriendo juegos y también jugando a los que le prestaban sus amigos, entre ellos *Sonic*, *Rastan*, *Wonder Boy*, *Castle of Illusion*



BIOGRAFÍA

» NOMBRE:
JAVIER VÁZQUEZ

» ESTUDIO:
THE DUDE GAMES

» TRAYECTORIA:
SOLO DEV AUTODIDACTA
Y MULTIUSOS, 5 AÑOS
DESARROLLANDO JUEGOS

TÍTULOS PUBLICADOS: ZEUS
BEGINS, ARAKANEON, ANGRY
SHARK Y JELLY FRUIT RESCUE



» En la quietud de la noche, un misterioso ninja roba un valioso huevo en casa de Dinopunk...

DINOPUNK



MINI SUBMARINO



19 La primera fase servirá de tutorial y nos deleitará con un bello amanecer.



NINJA RAPTOR

o *Afterburner*. "También frecuentaba de vez en cuando los salones recreativos, y aunque el ambiente era un poco turbio, pude jugar a clásicos como *Golden Axe*, *OutRun*, *Double Dragon* y *Bubble Bobble*.

Este último me gustaba especialmente porque no era tan difícil como otras recreativas y me cundían más las monedas", añade Javier. Si repasamos esta lista de referencias legendarias, queda claro que los cimientos lúdicos de

Javier son tremendamente sólidos, algo que se percibe a la perfección en *Dinopunk: The Cacops Adventure*.

Sin embargo, su motivación para evolucionar de jugador a desarrollador no viene de muy atrás. De niño, su gran pasión era dibujar personajes y pequeñas historietas, pero la vida lo llevó por otros caminos. Todo cambió el día que vio un anuncio en su pueblo sobre un curso de Game Design. "Me apunté sin saber muy bien a lo que iba, y mi sorpresa fue que el profesor era un



STEGO AUGUSTUS



El bonito mapa nos permitirá acceder a los distintos niveles, la tienda y los minijuegos.



» En el nivel de Neo Tarracolona seremos asediados por ninjas, con la casa Batlló de fondo.



DINOPUNK



» En la fase submarina Paleocaibo Lake no hará falta recargar agua para disparar.

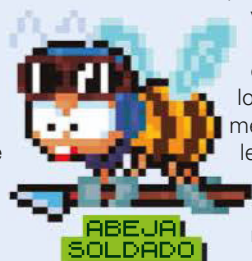


► colega mío del instituto que ya se ganaba la vida con videojuegos, tanto propios como en estudios reconocidos. Ahí me enamoré de la creación y el diseño de videojuegos”, comenta Javier. En esa época comenzaba a despuntar el panorama indie, y títulos como *Super Meat Boy* o *Maldita Castilla* le sirvieron como fuente de inspiración para dar sus primeros pasos en el desarrollo. Los comienzos de Javier en el game design no fueron fáciles. Reconoce que saber diseñar y programar son aspectos clave para iniciar un proyecto, incluso a nivel básico. “Como curiosidad, diré que empecé a desarrollar sin tener ni idea de programación. Utilicé Game Maker, que tiene unos bloques predefinidos que arrastras y unes para que todo funcione. Pero llegué

a un punto en el que me resultaba muy lioso y decidí aprender a programar con tutoriales de internet y haciendo pruebas”, explica Javier. Su primer proyecto fue demasiado ambicioso y la falta de experiencia le jugó una mala pasada, por lo que decidió cancelarlo y probar con ideas más sencillas. Aquel proyecto, que ya incluía dinosaurios y plataformas, sirvió al menos para plantar la semilla de *Dinopunk*.

“Esa experiencia me llevó a reflexionar sobre varios aspectos cruciales en el desarrollo de un juego: la organización y el equilibrio entre lo que quieres hacer, lo que te gustaría hacer y lo que realmente puedes hacer”, añade. Cuando le preguntamos cómo describiría la experiencia de desarrollar un juego de forma independiente, Javier responde: “Es como una montaña

rusa de emociones. Empiezas súper ilusionado, lleno de energía, y luego atraviesas momentos de frustración, alegría, cansancio... te vuelves a ilusionar, y así sigue la cosa. Aun así, me encanta y no quiero hacer otra cosa en la vida”. Para Javier, la parte más gratificante del desarrollo es la creación de personajes: darles vida, verlos en movimiento y lograr que hagan lo que él quiere. Aunque, como nos aclara, esto último no siempre es tarea fácil. Centrándonos en *Dinopunk: The Cacops Adventure* y lo que nos ofrecerá el plataformas 2D de The Dude Games, podemos decir que sus dos grandes fuentes de inspiración a nivel jugable son *Wonder Boy* y *Cuphead*. Sin embargo, tampoco se olvida de otros clásicos como *Alex Kidd*,



ABEJA SOLDADO

UN GRAN HOMENAJE A

Cuando creces como jugador acompañado de títulos tan legendarios como la saga *Wonder Boy*, *Alex Kidd*, *California Games*, *Rastan Saga*, *Willow*, *Bubble Bobble*, *Double Dragon*, *OutRun*, *Sly Spy*, *Contra* o *The New Zealand Story*, resulta un poco más fácil sentar las bases para crear un buen videojuego. Y si a todo esto añadimos referencias más recientes, pero igualmente icónicas, como pueden ser el venerado *Maldita Castilla* o el incombustible *Cuphead*, el resultado final no puede sino mejorar. Durante nuestro inolvidable viaje por las fases de *Dinopunk*, han acudido a nuestra mente un sinfín de clásicos, más allá de los ya mencionados, y eso siempre es señal de que las cosas se han hecho bien: con pasión y con el mayor de los respetos hacia todas esas grandes referencias del videojuego clásico.



WONDER BOY



CALIFORNIA GAMES



» Sarcosuchus Dundee ejecuta un ataque final que nos recordará a cierto clásico de Taito.

Maldita Castilla o las recreativas de Willow y The New Zealand Story, entre muchos otros. En cuanto al aspecto visual y narrativo, el autor nos confirma que se inspira en la obra de Akira Toriyama y en *Buscando a Nemo*. No está nada mal, ¿eh? Y ya que hablamos de referencias, cabe destacar que el keyart de *Dinopunk*, que adorna estas páginas, ha sido realizado por Adrián Lucas Hernández, y la banda sonora corre a cargo de Francisco Arroyo (Arroyo Music), conocido por su obra en *The Silent Swan*. Para hacer realidad el proyecto se ha contado con la producción, marketing y distribución de Dojo System.

A la hora de analizar las dificultades de afrontar un reto como *Dinopunk*, Javier comenta: "Desarrollar un juego en solitario ya es un reto en sí mismo, pero en este caso lo que más me costó fue cambiar de motor gráfico. Venía de Game Maker y pasé a Unity, que al principio resulta abrumador por

la cantidad de herramientas que tiene. Pero con el tiempo se aprende, cosa que aún sigo haciendo". La nueva creación de The Dude Games (Javier ya lleva más de cinco años creando juegos, como *Zeus Begins* en Steam) representa el género de los plataformas 2D en su máxima expresión. Además, incluye una mecánica muy especial: el protagonista necesita agua para poder disparar tanto a ítems como a obstáculos y enemigos, lo que te obliga a buscar fuentes del líquido elemento a lo largo de cada uno de los escenarios para poder recargar.

Otro aspecto a destacar de *Dinopunk* son sus originales final bosses, en los que Javier está poniendo especial cariño y que, sin duda, se convertirán en uno de los grandes atractivos del juego. Respecto al número de niveles y contenido, Javier nos confirma que su intención es lanzar el videojuego con una decena de fases tematizadas principales, siete



SERPIENTE ACORAZADA

DINOPUNK



PTERANODON

final bosses y varios minijuegos. Entre estos, destaca el de surf, que tiene dos variantes: una al más puro estilo *California Games* y otra que rinde homenaje al grandísimo *OutRun*. Es posible que, cuando salga a la venta, incluya alguna sorpresa más. En cuanto a secretos y contenido oculto, Javier nos comenta: "Hay secretos tanto en el mapa principal como en los niveles. Además, el juego está lleno de referencias a películas, series, dibujos animados y otros juegos de los 80 y 90, algunas muy obvias y otras más rebuscadas, ¡con easter eggs incluidos!". En Retro Gamer ya hemos probado una versión en desarrollo con nueve niveles, un final boss, el

minijuego de surf, el extenso mapa principal y la, siempre bienvenida, tienda que permitirá aumentar la vida del protagonista y conseguir power-ups a cambio de monedas. Podemos decir, sin temor a equivocarnos, que *Dinopunk: The Cacops Adventure* es una auténtica carta de amor a un género que protagonizó algunos de los mejores momentos del videojuego y que permanece imborrable en nuestra memoria. Eso sí, para disfrutar de él tendremos que esperar hasta la primavera de 2025, en Steam y PlayStation 5. ¡Hasta pronto, nuestro querido *Dinopunk*! ✨



DINO TROOPER

LOS CLÁSICOS



NEW ZEALAND ST. WILLLOW



SARCOSUCHUS DUNDEE

BIT MANAGERS Y LAS NUEVAS FRONTERAS DEL VIDEOJUEGO

Isidro Gilabert y Alberto J. González "McAlby" echan la mirada atrás preguntándose cómo una desarrolladora española fue capaz de ocuparse del 1% de todos los lanzamientos mundiales para Game Boy. Si quieren conocer la historia de la única empresa española que desarrolló para consolas SEGA y Nintendo a principios de los 90, esta es la historia de New Frontier, luego conocida como Bit Managers.

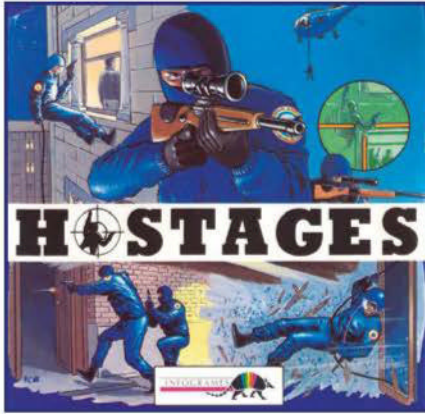
Texto de Jesús Martínez del Vas

Alberto, el 'hombre orquesta' de New Frontier (se ocupaba de las músicas pero también de los gráficos y de otros muchos menesteres) iba con 10 años a casa de su tío para quedar fascinado con una Atari 2600 que mostraba muñequitos en pantalla que podía manejar. "Mi padre me regaló con 11 años un ordenador, un CASIO PB700, y con eso aprendí a programar algo de BASIC. Ese ordenador

lo pude cambiar por un Spectrum +2 a alguien que acababa de comprar un PC, y con el Spectrum empecé a teclear programas en BASIC de MicroHobby". Trabajando en una droguería, y dejando publicidad en los buzones, vio allí el nombre de New Frontier. "Me armé de valor y llamé a la puerta. Mi ilusión era trabajar en videojuegos. Y me abrió un señor con el pelo naranja. Les pregun-

té si necesitaban grafista y me dijeron, 'bueno, trae una cinta con gráficos'". Allí conoció a Isidro Gilabert, que se enamoró de la informática en 1984 cuando en el instituto le plantaron delante el número 6 de la revista MicroHobby, y que define sus orígenes en la programación como 'oscuros'. Posiblemente, porque sus primeras prácticas programando al teclado de su ZX Spectrum fue





» Hostages era más que un port: era un juego de 16 bits en una máquina de 8 bits.

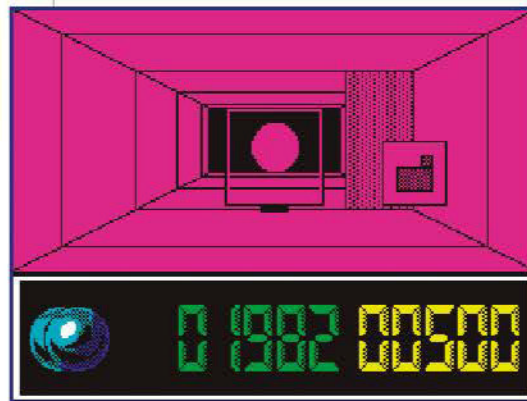


» El contenido del juego de 16 bits se respetó en su totalidad y se trasladó con total fidelidad.

desprotegiendo juegos. "Era tan inocente que en la pantalla de presentación ponía mi nombre y mi teléfono. Yo ni los vendía ni hacía negocio, lo ponía por ego o por fardar. Hasta que un día me llamó por teléfono el chico del pelo naranja, Ángel Badía". Ángel, que tenía espíritu emprendedor, estaba montando un pequeño equipo de desarrollo de videojuegos. Pensó que si Isidro sabía desproteger, es que sabía programar. Y no se equivocaba: tenía un sencillo juego, *Time Out*, a medio terminar. Isidro contaba entonces con 18 años. Lo primero que hizo fue convertir aquel proyecto en un juego acabado. "Fue en realidad el primer título que llegó a publicar New Frontier en 1988. Recuerdo una charla con un comercial, Carlos Martín, que conocía a la gente de El Corte Inglés. Le dije: "jo, es que hay tanta gente aquí, haciendo juegos tan chulos, otros que están haciendo cosas

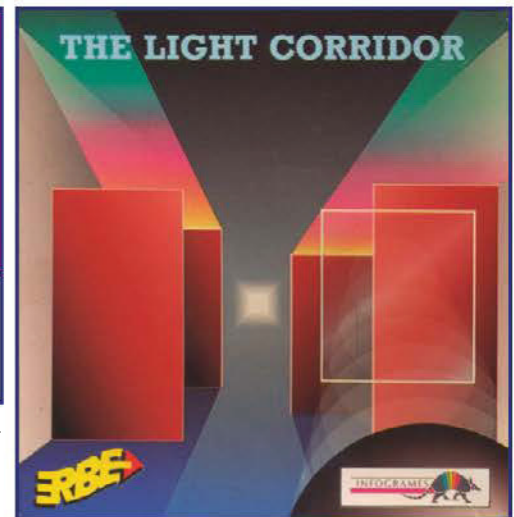


» Isidro Gilabert, en una imagen de época, con unos cuantos años menos.



» The Light Corridor era brillante técnicamente y con un gran acabado musical.

de Amiga, y el *Time Out* es un juego tan sencillito". Y me dijo: "sí, pero está acabado y puedo ir a intentar venderlo, y probablemente se publicará, y los otros, ya veremos lo que pasa". Y ahí se me encendió una bombilla, y dije: esto puede ir en serio". No tuvo buenas críticas en MicroHobby y Micromanía, pero fue un primer paso. Al equipo se sumaron José Vila, Ángel Badía y Juan José Frutos. Y creyeron firmemente que podían hacer cosas al nivel de empresas inglesas o españolas.



» Light Corridor fue editado en España en formato de caja de cartón.

Pistolas y MSX

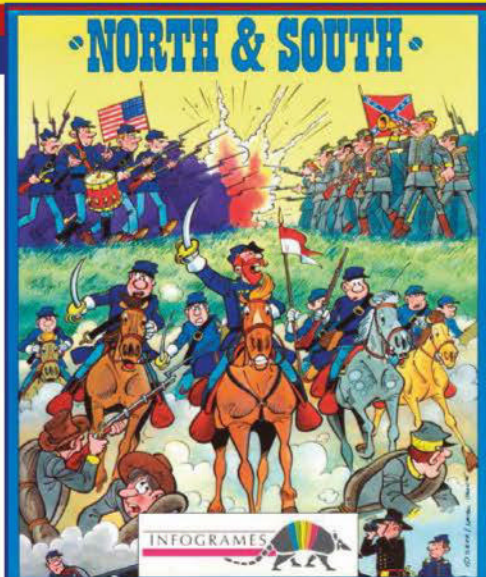
El siguiente paso tras el primer lanzamiento fue aprovechar un acuerdo que suscribieron Ángel y Carlos con MHT Ingenieros, una empresa que fabricaba dispositivos variopintos. Uno de ellos era una pistola para jugar disparando al televisor. Isidro y Juan José terminaron dos juegos, el *Shooting Range* y el *Hunting Mix*. Y para aquellos juegos de pistola, Alberto explica que se desarrolló una tecnología única, la Mega Clash. "Todos los juegos de pistola funcionaban con lo mismo: la pistola recibe



» Alberto, sosteniendo la Game Boy con expresión Shakesperiana.



» No dejes de probar Bomb Jack para Game Boy, es una conversión brillante del famoso arcade.

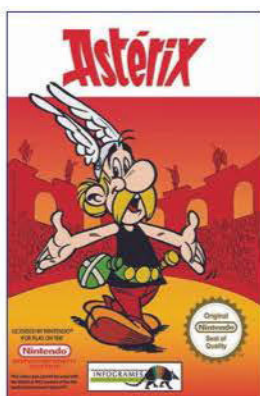


» Norte y Sur era un juego complejo, pero gratificante.

► señal de un punto de la tele, y si está o no en blanco. ¿Cuál era la manera de detectar si le habías disparado a algo? Pues hacer parpadear todos los elementos disparables de la pantalla. Pones uno en blanco. Detecta si le has disparado a ese, y si no lo detecta, pasa al siguiente. Eso era lento, porque era una sucesión de flashes blancos en pantalla. Y era muy inexacto, porque no sabías dónde habías apuntado realmente. Entonces Isidro se inventó una nueva técnica: a medida que el trazo del barrido del televisor iba dibujando, él iba poniendo segmentos de scan en blanco y leyendo, de manera que al final sabía exactamente dónde había leído la pistola. Y lo podías saber en cuatro frames. Eso fue revolucionario, y no vio la luz". Se lo explicaron al diseñador de la pistola de MHT Ingenieros, y no se lo creía, decía que no era posible hacer aquello con su dispositivo. Hasta que lo vio con sus propios ojos. "Por qué no llegaron a salir esos juegos, no lo sabremos nunca, se lamenta Isidro. En aquella época, la gestión comercial la llevaba otra gente, y nunca los llegaron a sacar". Otros dos juegos, el *Acid Killer* y el *Pim Pam Pum* (donde Alberto hizo un osito, su primer gráfico), quedaron inacabados. Tocaba cambiar de tercio.

Comenzaron a especializarse en conversiones a MSX para acceder a algo de financiación. Muchas empresas europeas no hacían conversiones a MSX de sus juegos de Amstrad y Spectrum porque no existía suficiente mer-

» Astérix fue el título con el que New Frontier se estrenó en NES.



» Pop Up fue el estreno de New Frontier en consolas.

cado. Pero sí en España. "No sé qué tipo de negocio había ahí, pero las versiones MSX -medita Isidro- tardaban una semana o dos en hacerlas, y les cobraban no sé cuánto exactamente, y como nosotros habíamos hecho ya versiones de MSX de nuestros juegos, decíamos: pero si esto esto se hace en una tarde, no en una semana o dos. Entonces ofrecimos el servicio de conversiones a MCM y empezamos a hacer bastantes ports de juegos de empresas extranjeras, que luego los distribuían en España".

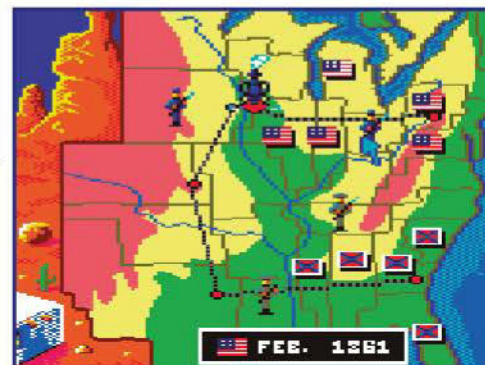
Conversiones de primer nivel: *Power Drift*, *Altered Beast*, *Continental Circus*, *Ghostbusters*, *Snoopy o Tom y Jerry*, el primero que llevó música de Alberto (que incorporaba sus piezas hechas con el programa Music Box). Les llegaban encargos de ERBE, MCM y Dro Soft. Cuando la fase de conversiones a MSX comenzó a agotarse, Carlos Martín pensó que podrían existir opciones si, en lugar de mirar a nuestro mercado, se centraban en Francia. Preguntó en Infogrames, y regresó a Barcelona al poco tiempo. "Nos dijo: 'pues les ha parecido bien, mirad, me han dado unos juegos y unos discos para que hagamos el juego de Spectrum'. Y le dijimos a Carlos: 'pero eso no es una conversión. ¡Eso es hacer un juego!' Le dieron el *Hostages*. Dijimos: la vamos a liar. En aquel momento vimos que esa oportunidad era única.



» Astérix & Obélix alcanza un nivel altísimo en Super Nintendo. Su música es mítica.



» La versión de Amstrad de Norte & Sur era un prodigio de colorido.



No la podíamos desaprovechar". Hicieron una increíble demo con la parte del helicóptero y los agentes bajando a tierra, y la enviaron por DHL. "A los dos días empieza a llegar un fax de Infogrames con un contrato, con unas condiciones, con unos plazos. Estaban alucinando con lo que habíamos hecho. Y se trataba de juegos que se iban a publicar en toda Europa con una multinacional". *Light Corridor*, *Norte & Sur*, *Hostages*, eran juegos con mucho contenido para caber en un ZX Spectrum. Pero el concepto de New Frontier no era hacer juegos de 8 bits, sino hacer juegos de 16 bits en máquinas de 8 bits. Las críticas fueron inmejorables, *Norte y Sur* tuvo puntuaciones espectaculares en revistas como *Crash*, con un 97%. Alberto recuerda lo que decían: "si hubiera más juegos como este, el Spectrum duraría más años. Porque era la época en la que se acababa, y salían pocos juegos". Efectivamente, eran tiempos en los que los ordenadores de 8 bits se extinguían, y en el año 91 no había trabajo para New Frontier. Pero les pudo la fe y la confianza: se ofrecieron para hacer juegos nada más y nada menos que para Nintendo Game Boy. Nadie en España lo había intentado, y en Europa prácticamente no existían desarrollos para máquinas de Nintendo. Era territorio inexplorado e iba contra la corriente de los que apostaban por los ordenadores de 16 bits. Infogrames aceptó y les mandó un kit de desarrollo. Lo iban a intentar.

Improvisando con portátiles

En realidad, llamar 'kit de desarrollo' a lo que trajeron de Francia era un ejercicio de optimismo. Regresaron con un cartucho de Game Boy que en lugar de un juego soldado, llevaba un zócalo para insertar una memoria EPROM. Eso era todo lo que les dieron. Isidro recuerda que se concentraron en encontrar un dispositivo con el que poder modificar algo que luego pudiesen insertar en el zócalo. Conquistaron un emulador de ROM, "un cacharro que por un lado tiene un conector que es una EPROM con las mismas patitas y que se conecta al zócalo, y por otro lado se conecta un PC por SCSI". Decidieron utilizar un PDS para montar un sistema similar al usado en muchas compañías para desarrollos multiplata-

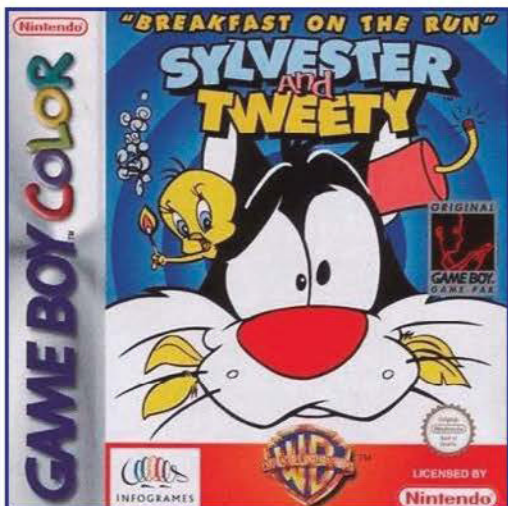




» Tintín era un personaje complejo de adaptar por las limitaciones que imponían los propietarios de la licencia.



forma de 8 bits. Se podía compilar código en un PC y enviarlo en tiempo real a la máquina en cuestión (un Amstrad o un Spectrum) para probar rápidamente si el código funcionaba. Dado que conocían el procesador de la Game Boy, sus instrucciones y su memoria de vídeo, probaron a compilar código para enviarlo a una EPROM que cargara automáticamente en el zócalo y en la consola. "Le dimos a compilar, compiló, apagamos la Game Boy, la encendimos, subió el logotipo de Nintendo y pum, salió una primera pantalla de números y letras. Dijimos: bien, lo tenemos. Lo tenemos". De esta increíble peripecia, de un sistema hecho con piezas casi de desguace, nació un método de desarrollo que permitía probar código de una manera muy rápida. "Eso nos permitió iterar muy rápido; pero no sólo hacer un juego rápido, sino aprender cómo iba la consola. Teníamos la capacidad de tocar cosas, enviar, tocar cosas, enviar. Estamos hablando de algo que nadie hacía en España y en casi ninguna



» Bit Managers llevó a Tintín a las consolas en dos ocasiones.



» Los Pitufos fue el punto real de inflexión que permitió que New Frontier creciera.

parte de Europa, y nosotros teníamos la capacidad de hacer esos juegos en mes y medio o dos meses entre tres tíos".

El primer encargo de Infogrames fue *Pop Up*, que era una versión de *Bumpy* de Loriciels, y posteriormente *Bomb Jack*. Les enviaron la placa original del arcade... pero no la recreativa para conectarlo. Fueron a salones recreativos para poder probarlo, y acabaron usando como referencia versiones como la de ZX Spectrum. Infogrames comprobó que la capacidad de hacer juegos de Game Boy era más que cierta, y decidió poner en manos de New Frontier una licencia estrella: Astérix. "Ya no era un juego hecho previamente, sino que era un título que se iba a hacer, es decir, que había un señor que iba a diseñar los niveles, a diseñarlo y a hacerlo con nosotros. Era otra liga totalmente", recuerda Alberto. En aquel diseño

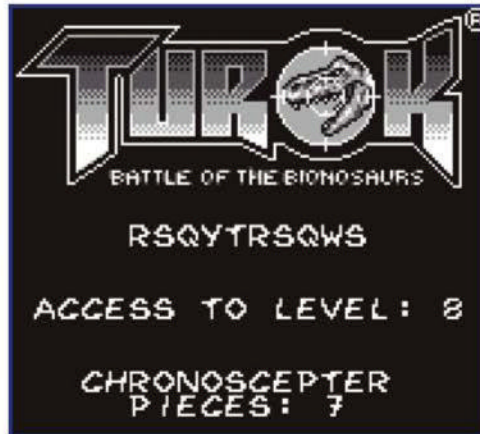


» Sylvester & Tweety se acercó nada menos que al millón de unidades vendidas, casi las mismas que *Army Moves*?



predefinido se incluían mapas, enemigos, jugabilidad, y New Frontier aportó su saber técnico para crear un efecto fantástico de mundo abierto al exterior, de amplitud, gracias a su scroll parallax y al diferencial de scroll en el suelo. Ningún juego de Game Boy había implementado el parallax hasta la fecha. "Querían un juego como *Mario Land*, pero con Astérix dando puñetazos en vez de saltando encima. Y en tres meses tenían el juego funcionando". Fue un gran éxito que salió en todo el mundo. "Infogrames nos encargó todos los demás. Hicimos el cálculo de que el 1 % de los juegos de Game Boy los hicimos nosotros. Salieron unos 2000 títulos para Game Boy, y nosotros hicimos 20". En paralelo, pusieron en marcha un juego propio usando la técnica Filmation ▶





» Pocas veces una compañía española se ha responsabilizado de una franquicia tan importante como Turok.



» Acción, variedad de movimientos y mucha dificultad, así era Turok en Game Boy.



► que popularizó *Knight Lore* de Ultimate. Se lo ofrecieron a Infogrames, que les sugirió cambiar el personaje por Pinocchio, aunque no se decidía a publicarlo. Cansados de esperar, lo convirtieron en un título llamado *Infrey Quest*, que presentaron a la empresa alemana Laguna. Les interesó y les pidieron hacer un reskin para incorporar a los Otifanten, muy populares en Alemania. “De repente nos llaman por teléfono los de Infogrames y nos dicen: ‘¿sabéis que hemos comprado Laguna?’ La madre que los parió, no puede ser, nos dijimos, a ver si ahora no van a querer publicar el juego. Y nos dijeron: felicidades, Infogrames va a publicar vuestra obra. Infogrames Deutschland. Así que se publicó el juego, el que no quería Infogrames”. Gustó tanto que les encargaron tres juegos con la misma técnica: *Die-Maus*, *Ottifanten* y *Silvestre & Piolin*, que fue un título de lanzamiento de Game Boy Color en 1998 y el más exitoso de Bit Managers, con 800.000 copias vendidas. Y eso que antes de salir, Nintendo opinaba que el resultado no mostraba todo el potencial de la consola con el color. “Les propusimos que antes de cada fase en 3D, hiciéramos una fase lateral de scroll, una previa persiguiendo al canario, con muchos colores y pantallas intermedias con color. Que lo primero que vieras en el juego fueran muchos colores con Silvestre, el pájaro, la alfombra roja, la pared de fondo, y dijeron: adelante”.



Diablos azules y dinosaurios

El encargo de *Los Pitufos*, en 1993, fue realmente el punto de inflexión que hizo que se convirtieran en una empresa. Era otra franquicia potentísima que les animó a dar el paso de abandonar su espacio de trabajo en Cubelles y trasladarse a una oficina nueva más grande en Santa Coloma. El último juego antes del traslado fue la conversión de *Astérix* a NES. New Frontier se convirtió en Bit Managers, y su primer trabajo sería ponerse manos a la obra con los conocidos seres azules creación de Peyo. Infogrames se encargó nuevamente del diseño, pero la mecánica se basaba en saltar sobre los enemigos y no en pegar puñetazos como en *Astérix*. “Eran más Happy Flower”, resume Isidro. Los gráficos eran mucho más grandes, y con más variedad de niveles y músicas. “Fue cuando empezamos a meter fases de ríos en los juegos. Todos los juegos de Bit Managers se caracterizaban porque tenían fases de ríos. Renunciamos al parallax pero a cambio sí que funcionaba el scroll a 60 frames por segundo”. Alberto introdujo nada menos que 21 melodías diferentes, el juego de Bit Managers que más tenía, y en sólo 16K con la rutina de música y los efectos. Isidro habla de otro reto técnico: “En *Astérix*, el scroll era horizontal, y en *Pitufos* era horizontal, pero también vertical y a la NES no le sienta muy bien mezclar los dos tipos de scroll. Tenías que definir si el scroll continuo era en horizontal, y así funcionaba bien. Pero cuando lo querías hacer en vertical, se veía un poquito de basurilla abajo y arriba. Si os fijáis en el juego, lo notaréis”. También tuvieron que jugar con la escala de los Pitufos y los

escenarios, representando a los gigantes Azrael y Gargamel como fondos animados con tres o cuatro frames. Acerca de *Los Pitufos*, se extendió el rumor de que hubo un pequeño problema con el lanzamiento japonés “porque en Japón, el azul es el color del diablo. Y ellos no sabían lo que eran los Pitufos, y veían un personaje azul chiquitito, pegando saltos, y ¡se asustaban! Nos dijeron, ¿se le puede cambiar el color? Y dijimos, a ver, ¡que son los Pitufos! Fue una leyenda urbana”. El juego salió en todo el mundo, se vendió incluso en un pack con la NES, y superó el millón de copias sumando todas las plataformas. Dado que Infogrames les permitió firmar con royalties, con cada nueva liquidación les entraba más dinero, lo que les permitió ampliar su equipamiento y contratar a más gente. Entre tanto, siguieron publicando juegos como *Astérix & Obélix* para Super Nintendo, con un prodigioso aspecto que recordaba a producciones de Disney, y con una banda sonora realmente espectacular. Tintín fue otra gran franquicia, que contó con dos juegos fantásticos. Pero el siguiente hito importante que iban a vivir tenía que ver con dinosaurios, y les iba a catapultar a lo más alto.

Isidro recibió en 1997 una llamada en inglés, de alguien que buscaba un desarrollador de Game Boy. “No puedo decirte cuál es el producto, pero es revolucionario y va a salir ahora. Es una franquicia muy importante, está hecho para Nintendo 64 y es un juego que va a suponer un reto”. Isidro no tardó en atar cabos y pensó inmediatamente en un título: *Turok*. “Y luego me empieza a decir: ¿entonces los juegos de Game Boy, cómo los planteáis? Y pienso: no le voy a decir que sé que es *Turok*, pero le voy a contestar cómo haríamos ese mismo título”. Isidro le habló de cómo trasladarían a las 2D escenarios como ríos o cuevas, y cómo el personaje reptaría o nadaría, tal y como hacía Turok en Nintendo 64. Con los enemigos, no se atrevió a decir la palabra “dinosaurio” pero sí sugirió cómo harían un enemigo gigante, al modo en que ya hicieron a Gárgamel en *Los Pitufos*. “Estuvimos 45 minutos al teléfono, y al final me dijo vale, me ha parecido una conversación muy interesante, ya te llamaremos. Y cuando salgo estaba toda la oficina así, mirando con los ojos abiertos, diciendo: Isidro, qué ha pasado. Y respondí: pues que vamos a hacer el *Turok*”. A las dos semanas les confirmaron el interés de Acclaim en que hicieran la conversión del juego a Game Boy. “Estábamos hablando de trabajar



» Turok evolucionó en sus nuevas entregas de Game Boy ofreciendo más variedad.



» ¿Fue Radikal Bikers el juego que "inspiró" el Crazy Taxi de Sega? ¿Hubo espionaje japonés? Gaelco tiene sus sospechas.

con una empresa americana y una empresa como Acclaim, con una licencia así". Fue una época en la que coincidieron con tres, cuatro compañías a la vez: Sunsoft con los *Hugo*, Laguna, Infogrames y Acclaim. La oportunidad era única y les ofrecía la posibilidad de hacer el juego que siempre quisieron hacer, algo propio y con total libertad. La novedad era la presencia de disparos y armas, porque con las franquicias de Infogrames nunca pudieron incorporar nada que disparara (salvo un extraño secador en *Spirou*). "Los dinosaurios eran Gargamel. Las fases de cuevas eran *Tintín* y *Los Pitufos*. Eran elementos de otros juegos, pero el resultado fue un juegoazo". Alberto, por su parte, se explotó con la música. "Los *Turok* los disfruté mucho a nivel musical, porque los otros títulos tenían licencias más o menos happy. Me había forzado en hacer música más feliz, incluso para niños. Y sin embargo, con esto recuerdo que nos fuimos a comprar la Nintendo 64 a un bazar, vimos el juego, y dije: cómo hago yo esto en una Game Boy, música que eran todo bongos, percusión". Existieron un total de cuatro juegos de *Turok* en Game Boy: *Turok: Battle of the Bionosaurs*, *Turok 2: Seeds of Evil*, *Turok 3: Shadows of Oblivion* y *Turok Rage Wars*. Alberto lo tiene claro: "Para mí, *Rage Wars* es la banda sonora de Game Boy más avanzada, con más trucos y sonidos raros que he podido hacer, porque tenía libertad total. Además, mezclaba dinosaurios con robots y cosas raras. Tenía que meter tecno como fuera, algo diferente". Fue la oportunidad definitiva para que Bit Managers hiciera el juego que quería hacer.

Gracias al éxito de la franquicia y del juego de *Silvestre & Piolín*, aprovecharon para invertir y adquirir un kit de desarrollo de PlayStation con el que desarrollar un juego de coches en 3D para la consola de Sony. Lo enseñaron en Madrid, la empresa Gaelco lo vio y pensó lo mucho que se parecía a su *Speed Up*. "Nos dijeron que lo hiciéramos. Ellos no iban a publicar el juego, querían que se lo hiciéramos para que luego se lo presentaran a una empresa japonesa. Y el juego estaba acabado y enviado a

Sony, aprobado, y nunca llegó a publicarse, no sabemos qué pasó. Entonces propusieron hacer *Radikal Bikers*. Gaelco no se veía para publicarlo, estábamos hablando de mucho dinero, y la idea era que Bit Managers lo hiciera y que Gaelco lo vendiera a Infogrames para que lo publicara. Sí que se llegó a publicar, salió bien, no fue el mayor bombazo, pero salió para PlayStation". Llegaron a realizar la conversión del juego a Game Boy Color, publicado recientemente en un recopilatorio de Evercade. En 1998, Bit Managers es vendida a Gaelco, recomprada en 2001 y vendida de nuevo a Virtual Toys en 2005. Isidro ve lógico el acuerdo con Gaelco porque con ellos había "sinergias, estábamos en el mismo sitio, hacíamos cosas parecidas y nos caímos muy bien. Nos dijeron: nada va a cambiar, y luego todo cambió. Y vimos que tenían unas ideas un poco extrañas, recomparamos la parte de la empresa que se quedaba ciertos juegos de Game Boy y ellos se quedaron con la parte de PlayStation, porque tenían unas ideas increíbles para la consola. Y luego, a los pocos meses, cerraron la parte de PlayStation. Nosotros volvimos a levantar la parte de Game Boy, fue cuando hicimos los juegos de Game Boy Advance, empezamos a trabajar con otros editores como Light and Shadow Productions, franceses, y ya después de eso se acabaron las consolas, hubo un cambio generalizado del mercado, la Game Boy dejó de venderse, y

fue cuando empezaron a llegar los que se han quedado ahora: los móviles. Empezamos con los móviles en Java, y yo ahora estoy haciendo cosas para iPhone, Android, y es donde hay una buena parte del negocio. Quizá fue ahí cuando se acabó la historia de Bit Managers y las consolas. Esto ya es otro capítulo de la historia".

Es posible que Bit Managers haya sido el desarrollador español con más nivel técnico junto con Gaelco/Zigurat, un nivel equiparable a los mejores estudios del mundo en un sector tan complicado como las consolas. Sin embargo, queda la sensación de que su papel no ha sido suficientemente reivindicado en medios y, en general, en la historia contada del videojuego español. Concluye Isidro con una reflexión sobre las razones de que no se haya hablado tanto de ellos. "Nosotros éramos desarrolladores, mercenarios del código. Con el tiempo conseguimos hacer nuestros propios títulos y venderlos. Lo que hicimos para Infogrames en realidad era hacerles un juego. No era trabajo técnico de adaptación. Pero es cierto que, ¿qué es un juego español? ¿Financiado por una empresa española? ¿Un juego programado y desarrollado en España? Nuestros juegos no los publicamos nosotros, ni tampoco los publicamos con empresas españolas: los publicamos con empresas francesas. Pero eran juegos españolísimos". *

Astérix[®]

LA CONEXIÓN FRANCOESPAÑOLA

Tras el éxito de Pop Up y Bomb Jack, el debut de una compañía española en portátiles de Nintendo, los chicos de New Frontier dieron el salto a la División de Honor con una franquicia de primer nivel: Astérix.

Texto de Jesús Martínez del Vas



LA FICHA

- » COMPAÑÍA: INFOGRAMES
- » DESARROLLADOR: NEW FRONTIER
- » LANZAMIENTO: 1993
- » PLATAFORMAS: GAME BOY, NES

A estas alturas de la vida, parece innecesario recordar la importancia que ha tenido Astérix en el mundo del cómic desde que debutó en 1959 en la revista *Pilote* de la mano de su dibujante Albert Uderzo y el maravilloso guionista René Goscinny. Es quizá, junto con Tintín, el personaje europeo de cómic más popular en el mundo. No es extraño por tanto que haya sido a lo largo de los años un jugoso objetivo para cualquier compañía de videojuegos en cualquier sistema conocido. Tuvo sus tentativas en Atari 2600 en 1983 con dos títulos separados: *Astérix*, un extraño planteamiento donde el gallo se representaba con una cabeza, y *Obélix*, que al menos presentaba una versión reconocible de los personajes con claves reinterpretadas de arcades clásicos. No obstante, su primer éxito significativo no llegaría hasta *Astérix y el Caldero Mágico* (1986), desembarcando en los ordenadores de 8 bits de la mano de Melbourne House con una aventura más clásica aunque con aspectos chocantes como un lentísimo sistema de generación de escenarios, y un esquema de lucha rocambolesco. La compañía

parisina Coctel Vision intentó con desigual fortuna reimaginar cuál era el planteamiento ideal de un juego de Astérix con varios títulos como *Astérix and the Magic Carpet* o *Astérix: Operation Getafix*, pero quienes darían más en el clavo fueron Konami y SEGA. Los primeros lo hicieron en 1992 con un arcade fastuoso y colorista que se separaba de todo lo visto hasta la fecha en relación con los personajes.



» Astérix tuvo un gran impacto en Master System, con un excelente título.

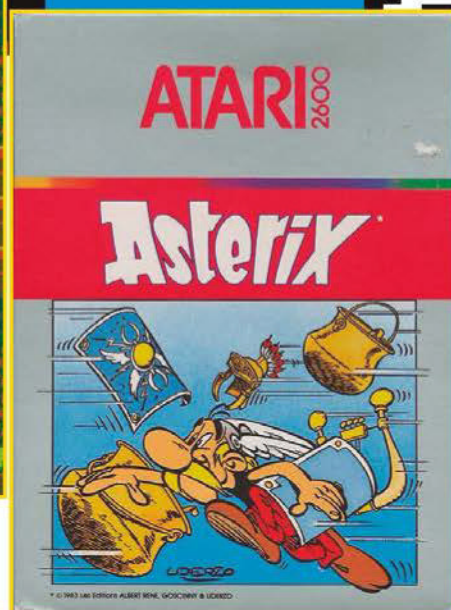
Un auténtico cómic animado de delicioso detalle, aunque de profundidad limitada. Pero un año antes, SEGA definió un marco perfecto para los personajes con un plataforma para Master System diseñado por Yoshio Yoshida y Tomozo Endo, que ya habían mostrado su enorme talento con el memorable *Castle of Illusion*. El resultado fue uno de los mejores juegos para la consola de SEGA, sin paliativos, y con planteamientos al nivel imaginativo de los mejores *Mario* de la competencia. Raro era que tanto talento al servicio del personaje proviniera sólo de filas japonesas y los franceses no reclamaran su espacio. Eso iba a remediarlo Infogrames.

» El primer juego de New Frontier para Game Boy fue Pop Up, pero su primera gran obra fue Astérix.

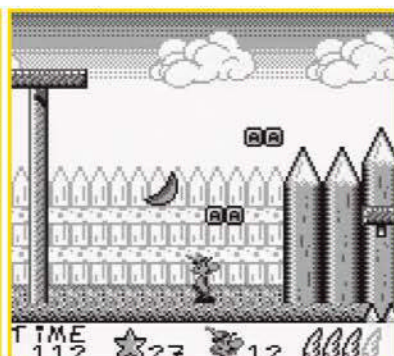
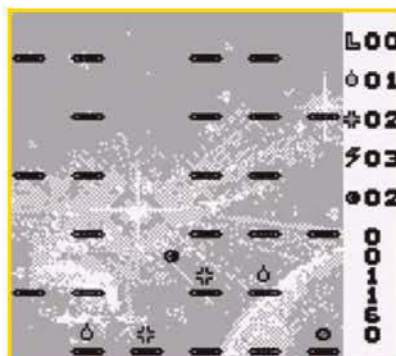
A principios de los 90, los chicos de New Frontier, liderados por Isidro Gilabert, ya eran buenos conocidos de Infogrames, muy gratamente impresionada por la capacidad que habían mostrado portando juegos complejos de 16 bits (*Norte & Sur*, *Hostages* o *Light Corridor*) a Spectrum o Amstrad. "Llega un momento en que la relación con ellos era buenísima, a nivel personal

con Benoit Regnault, Eric Mottet, Stéphane Baudet, con todos los que conocimos allí, pero Spectrum y Amstrad ya no estaban funcionando, lo que tiraban eran las consolas". En Infogrames daban por hecho que ese no era el campo de trabajo de New Frontier, pero Isidro les dejó claro que por supuesto ►

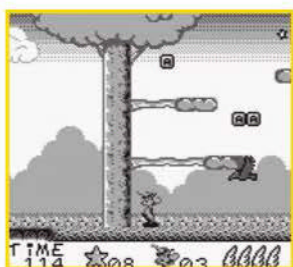
ASTÉRIX, LA CONEXIÓN FRANCOESPAÑOLA



» Astérix es ya todo un veterano en videojuegos, porque incluso visitó la Atari 2600 en un par de ocasiones.

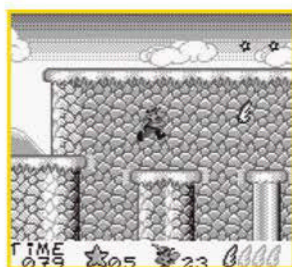


LOS ESCENARIOS



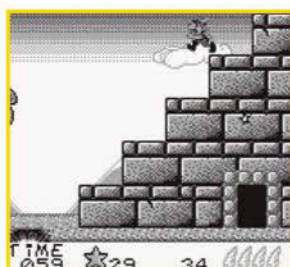
LA GALIA

Bosques, ruinas, campamentos romanos... Sólo era el comienzo del viaje, pero ya las cosas empezaban a complicarse de lo lindo. ¿Podrías librarte a puñetazos de romanos y jabalíes?



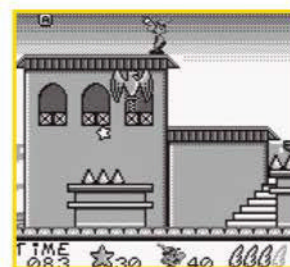
HELVETIA

El terreno comenzaba a ser más escarpado, con enemigos de nieve que te arrojaban sus cabezas (benditos y entrañables muñecos), montículos por doquier y plataformas móviles sobre el vacío.



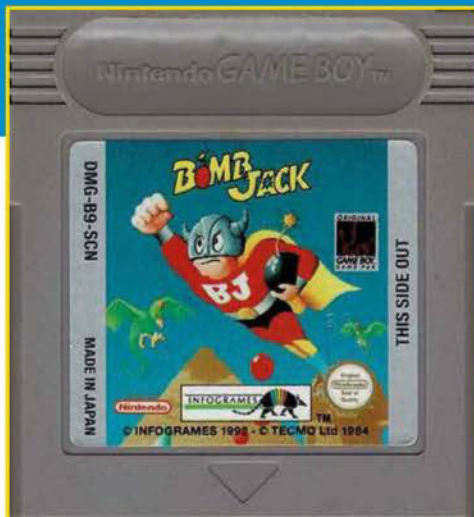
EGIPTO

Al estilo de los mejores niveles de *Mario*: pirámides, palmeras, templos egipcios misteriosos y carretillas a lo Indiana Jones. Más aventura, imposible. Te podías entretener hasta con los jeroglíficos.



ROMA

El final del camino no podía ser otro, porque Obélix nos esperaba escondido en sus calles o dentro de algún palacio. Tenías que sortear sus imponentes obras de ingeniería, como por ejemplo una ¿montaña rusa?



» Bomb Jack para Game Boy es la mejor versión para plataformas de 8 bits, y es un juego español.

que podían embarcarse en proyectos para consolas como Game Boy, de tremenda popularidad en el 92 o el 93. “El primer encargo fue *Pop Up*, que era el *Bumpy* de Loricels. Luego, *Bomb Jack*, y luego, cuando vieron que era verdad lo que les decíamos, que podíamos hacer juegos de Game Boy, ya fue cuando pasamos de jugar en primera división a la Champions. Y nos dijeron ¿por qué no hacéis el *Astérix* para Game Boy?”. Se trataba de un título cuyo diseño dependía de Jean Jacques Poncet, y por tanto era un juego de encargo. “Ellos tenían sus diseñadores, que se ocupaban de los niveles. Una cosa va aquí y allá, los mapas serían así, papeles que había que convertir en un juego. Y eso hicimos. Aunque siempre metíamos la mano en el tema tecnológico, que ellos no lo habían pedido y luego les encantaba”. Alberto González recalca la gran innovación del título: el scroll parallax: “Ese scroll no se había visto en una Game Boy. Fue una apuesta arriesgada que quedó muy bien. Y había un diferencial en el suelo. Pero cuando veías el parallax, el diferencial quedaba en un segundo plano. También tenía música en estéreo. Los gráficos eran muy pequeñitos, y eran así porque se quería que pasaran un montón de cosas en pantalla”. Isidro explica de forma más detallada la gran innovación que supuso este scroll en una máquina



» La oportunidad de trabajar para Infogrames en una plataforma de Nintendo fue algo que no se podía dejar pasar.

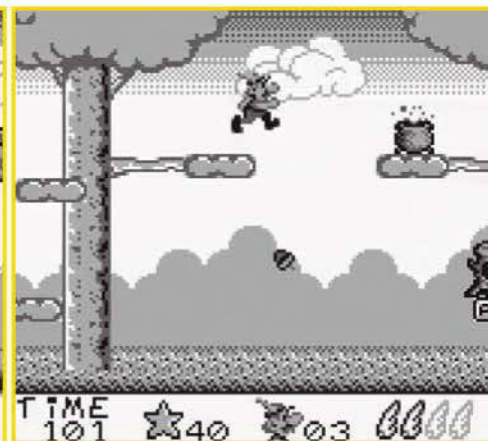
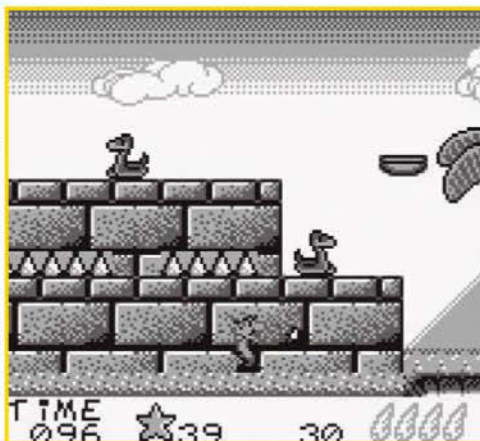
tan limitada. “La Game Boy sólo tenía un plano de scroll. En las zonas donde iba a ir el scroll parallax, el dibujo del carácter que se pintaba ya estaba predefinido y rotado en 8 píxeles sabiendo que por un lado tenía que acabar en blanco y por el otro también. Había unos dibujos horizontales rotados 8 píxeles que se iban cambiando a la velocidad que tocaba, de forma que iban encajando verticalmente. Montañitas, o cosas sueltas como nubes que pasaban por detrás... No fue mencionado por las reviews pero fue una buena “feature” que es como un buen árbitro: pasa desapercibido pero hace que todo vaya bien. Le daba mucha profundidad, porque era al aire libre, no era el típico título 2D que daba la sensación de estar en una habitación o una mazmorra. Había montañas y nubes que pasaban por detrás del decorado”.



Astérix desarrolla las aventuras del héroe galo a través de cuatro grandes bloques de escenarios: la Galia, Helvetia, Egipto y Roma, con el objetivo final de rescatar a su querido e inseparable Obélix, capturado por los romanos. Entre medias, los chicos de New Frontier consiguieron introducir fases de bonus donde

tenías que esquivar a unos traicioneros barriles. Y el juego, en su conjunto, fue capaz de competir en 1993 con la esencia de aquella aventura de plataformas con la que SEGA impactó en el mercado, pero dotándola de personalidad propia y desarrollada de cero, dando réplica al mismísimo *Mario Land*. Y al modo de los juegos de Mario, podías recoger estrellas que te proporcionaban una vida extra cada 50 unidades recolectadas, o al encontrar un laurel del César. El acceso a zonas secretas no se realizaba a través de una de las clásicas tuberías, sino localizando unas llaves que te teleportaban a una cueva en la que realizar

alguna acción y hacerte así con algunos objetos jugosos. La poción, por ejemplo, incrementaba tu velocidad y te hacía invulnerable a los ataques. Y recoger unas alas, hasta un máximo de cuatro, te permitía algo de margen a la hora de recibir daño de enemigos. Estos resultaban enormemente variados (y difíciles de sortear): jabalíes, pájaros, abejas, muñecos de nieve asesinos, pirañas saltarinas y, por supuesto, romanos. Los gráficos eran pequeños porque se pretendía dotar de sensación de amplitud a aquella escenografía que transcurría en exteriores. Pero eso no evitó que surgieran pequeñas controversias con el diseño de los soldados romanos, como recuerda Alberto en relación a la conversión a NES: “Había un romano con la nariz redondita, porque entonces mi estilo era todo muy redondito. Los tester no querían pegar a los romanos, porque decían que eran muy



» La forma de trabajar de New Frontier con Game Boy no distaba tanto como podría pensarse de la forma de trabajar con un ZX Spectrum.



» Gráficamente, Astérix sacaba un gran rendimiento a la Game Boy. Detalles técnicos como el scroll parallax eran espectaculares.

majos y muy bonitos, y tuve que hacerlos más feos". Isidro replica riendo: "Queríamos hacer las cosas bonitas y nos decían: es que no les queremos pegar. En NES les hicimos con la nariz larga y cara de mala leche, cara de cabroncetes. Los de *Astérix* de Game Boy eran demasiado bonitos. Eran sprites pequeños, pero se le sacaba rendimiento a cada píxel". Y luego estaba la momia. ¡La momia! Y es que hay una anécdota con este tipo de enemigo: en uno de los envíos, siguieron al pie de la letra las indicaciones en las que aclaraban desde Infogrames que una momia debía caer en unos lugares predeterminados. Isidro lo recuerda casi carcajeando. "A veces hacíamos cosas que no les gustaban tanto, como la momia. Nos dijeron: "es una momia fea y que no sirve para nada". En la hoja de diseño había una flecha para abajo de una momia que yo programé, para que saliera cayendo y que se quedara quieta. Decían: "es que queremos que la momia se mueva y te persiga". Y dijimos, "ah vale pues haberlo dicho. Pero en la primera versión que

hicimos, el feedback fue que la momia era fea y no servía para nada". No fue la única objeción, aunque la más curiosa la comunicó directamente Nintendo: no les parecía bien que pudieras golpear a Baba, el pirata negro, porque podría ser considerado racismo. Edith Protiere tuvo que mandarles desde Infogrames por fax unas copias del cómic, "para que entendieran que era normal que recibiese, como todos los demás".

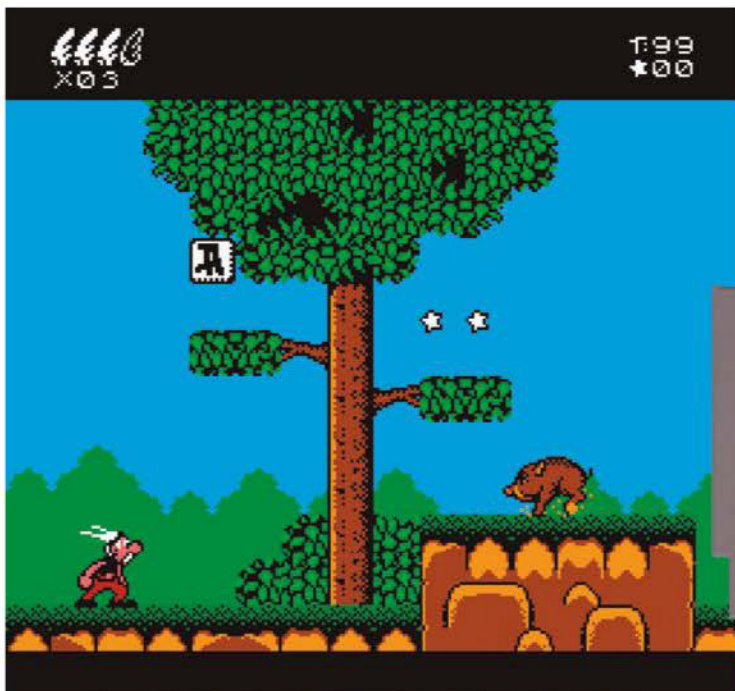
El juego se permitía incluir alguna pantalla estática de gran detalle para representar a los protagonistas, como podía ser el caso de la pantalla de bienvenida o la que aparecía tras rescatar a Obélix y vencer al único final boss del juego, un gladiador con muy malas pulgas. Astérix no disponía de grandes armas en el juego, pero al menos podía lanzar sus famosos guantazos, acompañados de una onomatopeya gráfica muy comiquera. El premio por rescatar a nuestro compañero ya lo podéis imaginar si sois fans de las aventuras de Astérix: un

tradicional banquete en la aldea gala amenizado por la música estridente del bardo (y, encima, estaba dulcificada por el trabajo de Alberto) y representado gráficamente con mucho gusto teniendo

en cuenta las limitaciones de la Game Boy. Aunque en ocasiones Infogrames ponía ciertos reparos en dejarles incluir los créditos, en este juego figuraban claramente, en carteles superpuestos al banquete final, el nombre de los principales integrantes del staff: Isidro como programador, y Ruben Gómez y Alberto González en los gráficos. Y por supuesto, el crédito por la extraordinaria música de Alberto. "Iba por modas, recuerda Isidro. A veces, sí poníamos los nombres en los créditos. No sé qué movida tuvieron porque nos dijeron que si poníamos Bit Managers, entonces no podíamos poner nuestros nombres. Hicimos un juego en el que si introducías una combinación de teclas, salían nuestros nombres y nuestras caras". El mismo equipo acabó ocupándose de la conversión a NES de *Astérix*, que perdía detalles técnicos como el scroll parallax en favor de un mayor colorido y calidad de animación. Ignacio recuerda el singular contexto de aquel trabajo, que vino tras la adaptación de *Los Pitufos*, el primer juego de NES de una compañía española: "*Astérix* de NES fue el último proyecto de New Frontier. La NES era otra cosa, otro hardware, teníamos solo tres meses para hacerlo, y enviamos la última versión con un módem de 14400, cuando ya estábamos recogiendo los trastos y metiéndolos en una furgoneta para irnos de Cubellas a Santa Coloma y montar la oficina y la empresa Bit Managers. Les dijimos: este es el último cambio que os hacemos porque nos metemos en una furgoneta, no tenemos luz, no tenemos nada, y ya os llamaremos cuando estemos posicionados". *Astérix* fue la primera millaria importante en la vía romana de la carrera consolar de New Frontier/Bit Managers, una larga caminata que les ha llevado, aún hoy día, a ser profesionales del videojuego. ¡Ojalá muchos años más, por Tutatis! *

MÁS DEL EQUIPO

Autores de más de 20 juegos para consola. Las franquicias para las que trabajaron incluyen: *Tintín*, *Turok*, *Los Pitufos*, *Spirou* o *Silvestre y Piolín*. ¡Lee nuestro artículo dedicado a Bit Managers!



» [NES] El juego era casi el mismo, pero dando un paso adelante en lo audiovisual.

GUÍA RETRO GAMER DE

KONAMI

JUEGOS ARCADE

VIAJAMOS AL PASADO DE LA COMPAÑÍA NIPONA, CUANDO ERA UNA DE LAS PRINCIPALES PROTAGONISTAS DE LA INDUSTRIA ARCADE.

TEXTO DE DARRAN JONES



Cuando Konami anunció que iba a centrarse en el lucrativo mercado móvil en lugar de los tradicionales juegos de consola en 2015, provocó una gran polvareda en la industria del videojuego. Pero al final, dicho anuncio no fue tan agorero como muchos se temían. Konami fue una empresa que comenzó su andadura en 1969, la cual ofrecía un servicio de reparación y alquiler de gramolas. Dejó este negocio a finales de los setenta para adentrarse en las coin-op, y desde entonces ha buscado otras oportunidades para expandir su negocio.

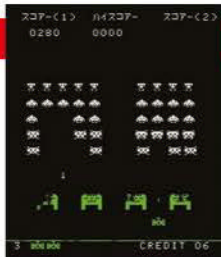
Además de desarrollar títulos para consola y para móviles, Konami también es el responsable del juego de cartas *Yu-Gi-Oh!* y gestiona clubes de salud en Japón, así como máquinas de pachinko y pachislot. Aún se mantiene como un miembro destacado de la industria hoy en día, y está detrás de varias franquicias famosas como *Metal Gear*, *Silent Hill*, *Contra* o *Castlevania*. Sin embargo, en este reportaje vamos a centrarnos en sus primeros juegos arcade, sobre todo en los títulos que ayudaron a convertirla en una compañía de referencia durante los 8, 16 y 32 bits. Echa un vistazo a los juegos que hemos recopilado en estas páginas y... ¿a cuántos de ellos recuerdas haber jugado? *

SPACE KING 1978

■ En los inicios de esta industria, no siempre era fácil crear ideas originales y convertirlas en juegos, así que muchas veces se tendía a la copia descarada. Uno de los primeros títulos de Konami fue lo que podríamos denominar generosamente como un homenaje al gran *Space Invaders* de Taito.

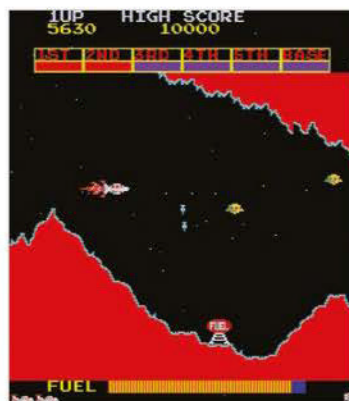
Space King era un título más atractivo visualmente, pero era casi idéntico al shooter de Taito, desde la nave nodriza que ocasionalmente atravesaba la parte superior de la pantalla hasta la sucesión interminable de los enemigos que aceleraban su marcha a medida que transcurría la partida.

Konami haría exactamente lo mismo al año siguiente con *Space King 2*, un clon todavía más evidente que incluso ponía en pantalla sprites prácticamente idénticos a los de la propia secuela de Taito. Por fortuna, poco después Konami empezó a ir creando su propia identidad...



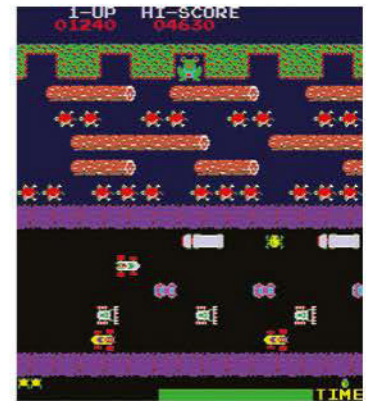
SCRAMBLE 1981

■ 1981 está considerado por muchos como el año dorado de los juegos arcade. Y uno de los mejores fue *Scramble*, que fue uno de los primeros shoot'em ups en presentar scroll automático. Ambientado en un paisaje "urbano" en constante cambio, contaba con una fantástica mecánica de riesgo-contra-recompensa, donde debíamos destruir cilindros para reabastecer el suministro de combustible en permanente disminución. A pesar de su éxito, solo fue llevado a Vectrex y a Tomy Tutor.



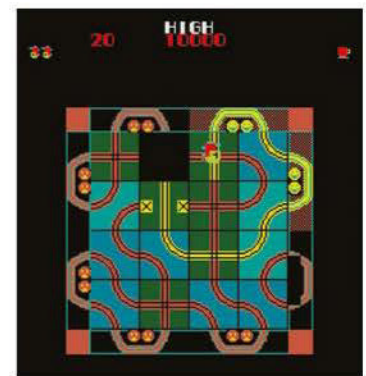
AMIDAR 1981

■ En esta divertida propuesta debíamos recorrer un número determinado de cuadrados y rectángulos mientras evitábamos a numerosos enemigos. Si rellenábamos las cuatro esquinas del nivel, nos volvíamos inmunes temporalmente para acabar con los rivales. Un concepto de juego muy sencillo incluso para su época, pero que no ha envejecido mal del todo y sigue resultando entretenido.



FROGGER 1981

■ *Frogger* fue uno de los primeros éxitos de Konami y ha sido convertido a innumerables sistemas domésticos a lo largo de los años. Su gran baza era la simplicidad total, ya que nos animaba a guiar a la rana de turno para que cruzara carreteras y ríos sin ser atropellada ni ahogarse (algo raro teniendo en cuenta que se trataba de un anfibio). Si conseguíamos hacerlo cinco veces, pasábamos al siguiente nivel.



LOCO-MOTION 1982

■ Este título fue una especie de "actualización" de los antiguos rompecabezas con bloques deslizantes de madera y plástico. La acción se mostraba desde arriba y presentaba una serie de trazados que debían ser ensamblados para que el tren pudiera visitar estaciones cercanas y recoger pasajeros. La gracia consistía en que el tren se movía continuamente, por lo que había que asegurarse de que no chocara contra ningún obstáculo. Fue convertido para MSX, Intellivision y Tutor.

POOYAN 1982

■ Este entretenido juego de acción giraba en torno a Mama, una cerdita que intentaba proteger a sus lechones de una pandilla de lobos hambrientos. En la primera fase, los lobos descendían de un árbol en globos, y era necesario dispararles para derribarlos. Si fallábamos, nos robaban a los preciados bebés. El siguiente nivel cambiaba por completo, ya que los lobos iban ascendiendo en globo para empujar una roca que nos aplastaba. Muy gracioso.



GYRUSS 1983

■ Este excepcional shooter de Yoshiaki Okamoto era una especie de fusión entre *Galaga* y *Tempest*, y nos obsequiaba con ejércitos de rivales a los que debíamos liquidar desde una perspectiva muy similar a la plasmada en el famoso título de Atari. Y por si fuera poco, su banda sonora era tan original como maravillosa.



TIME PILOT 1982

■ Creado por Yoshiaki Okamoto antes de ir a parar a Capcom para dar vida a clásicos como *1942* y *Street Fighter II*, *Time Pilot* era un excelente shooter en el que debíamos fulminar a rivales que salían de todas partes. Un desarrollo algo monótono, pero que ponía a prueba nuestros reflejos y concentración.



TRACK & FIELD 1983

■ El juego de Konami fue la pesadilla de los dueños de las salas recreativas de su época, ya que obligaba a los jugadores a presionar de manera enfermiza los botones de la máquina de marcos. Había seis deportes disponibles, incluyendo salto de longitud, lanzamiento de jabalina, 100 metros lisos o salto de altura.



MIKIE 1984

■ En este juego en plan multipantalla debíamos ayudar a Mikie a recoger los corazones que estaban diseminados por el colegio. Y a lo largo del juego, era perseguido sin parar por su maestro y por otros personajes. La edición japonesa tenía lugar en un escenario diferente al de la versión occidental y presentaba chiptunes de temas como *A Hard Day's Night*.



HYPER SPORTS 1984

■ La secuela de *Track & Field* presentaba las mismas mecánicas de juego que el original, así como diseños de personajes y gráficos similares. Sin embargo, se puede afirmar que era un mejor juego, ya que los deportes elegidos eran mucho más variados e interesantes.

Aunque presionar botones seguía siendo una característica fundamental en las siete pruebas disponibles (que incluían natación, tiro al plato, tiro con arco o triple salto), se requería de bastante habilidad, sobre todo en los deportes ligados a la puntería. Una secuela muy continuista (demasiado incluso), pero bastante amena.



GRADIUS 1985

■ A pesar de albergar un sistema de power-ups muy innovador para su época, por alguna extraña razón no fue un título demasiado clonado por otras compañías. Sin embargo, fue la propia Konami la que decidió "autocopiarlo" para dar vida a *Parodius*, una de las mejores sagas de cute'em ups de todos los tiempos.

GREEN BERET 1985

■ Conocido como *Rush 'N Attack* en el mercado americano, este arcade deleitaba a los usuarios con una jugabilidad tan bien diseñada como, también, increíblemente desafiante. Pero Konami supo otorgar a su obra de muchos alicientes que animaban a los jugadores a dejarse una moneda tras otra. Un título que más tarde fue convertido a un buen número de formatos de su época, destacando las fantásticas versiones de NES, C64 y Spectrum: esta última está considerada como de lo mejor que apareció en dicho sistema.



YIE AR KUNG-FU 1985

El juego de lucha uno contra uno de Konami ayudó a establecer el género tal y como lo conocemos hoy junto con *Karate Champ* de Irem. El título incorporaba barras de vida, así como oponentes cada vez más difíciles a los que teníamos que doblegar antes de poder enfrentarnos al jefe final: Blues. También destacó por incluir a personajes femeninos y varios luchadores armados, lo cual era bastante inusual en su día. Al igual que muchos de los juegos arcade de Konami, más tarde fue a parar a sistemas domésticos, donde disfruté de varias conversiones decentes. Un juego que recibió una secuela al año siguiente en plan beat'em up.



SALAMANDER 1986

Este spin-off de *Gradius* fue de lo más interesante, aunque jamás alcanzó la popularidad del original. Al margen del modo cooperativo para dos jugadores, una de las grandes bazas de *Salamander* fue que el juego combinaba secciones de scroll vertical con otras de desplazamiento horizontal. Una obra que llegó a recibir una continuación en 1996.



WEC LE MANS 1986

Este racer de Konami destacó rápidamente en las salas recreativas debido a su mueble, que era una reproducción de un deportivo Prototype C que podía girar 360 grados sobre una base giratoria. *WEC Le Mans* fue el primer juego basado en este deporte que presentaba carreras diurnas y nocturnas, título que también fue a parar a CPC, MSX, etc.



CONTRA 1987

El popular run'n gun de Konami ofreció a los jugadores uno de los mejores exponentes dentro de su categoría. Los niveles, que alternaban zonas de scroll lateral con otras en plan pseudo 3D, están grabados a fuego en la mente de miles de jugadores. Una franquicia muy querida que, recientemente, recibió una nueva entrega para los sistemas actuales, *Contra: Operation Galuga*.

BRIAN BEUKEN Y YIE AR KUNG-FU



ASÍ SE HICIERON LOS PORTS DE AMSTRAD Y SPECTRUM

¿Cómo llegó su equipo a trabajar en el proyecto?

Fuimos hasta Manchester para reunirnos con David Ward, y poco tiempo después recibimos una llamada para ver si podíamos trasladar *Yie Ar* a Spectrum, Amstrad y C64. Por supuesto, dijimos que sí.

¿Tuvisteis algún problema?

A medida que avanzaba el proyecto, las versiones de Amstrad y Spectrum progresaban muy bien, pero la de C64 tenía problemas debido al tamaño de los gráficos y a ciertos fallos de programación. Y, encima, todos los juegos tuvieron problemas con la memoria, ya que no podíamos incluir todo el material original.

Mi habilidad con el lenguaje ensamblador había mejorado lo suficiente como para involucrarme, así que comencé a trabajar en sistemas de sprites basados en compresión, que se podían decodificar en tiempo real, una variante de compresión RLL. Funcionó bien en Amstrad, por lo que hice algo similar para la entrega de Spectrum. La versión de C64 se estancó, y Ocean decidió llevarla a su propio equipo y Dave Collier se encargó de ella.

¿Trabajaste en la versión mejorada de Spectrum 128K?

Tras terminar el proyecto, me invitaron a Ocean para que hiciera la versión de Spectrum 128K, lo cual me emocionó mucho. Significaba dejar mi pequeño pueblo en Escocia y mudarme a la gran ciudad para trabajar, pero era una oportunidad tan enorme que



no podía rechazarla. Ese fue el inicio de mi carrera de 30 años como programador profesional de videojuegos.

¿Habías tenido experiencia con el juego antes de eso?

No, ni había oído hablar del juego antes.

¿Qué apoyo recibiste por parte de Konami?

Ninguno... Trabajé directamente para Ocean e Imagine, quienes básicamente me daban las aprobaciones oportunas. Alquilé la versión arcade (creo que Ocean acordó pagarlo) y lo jugué una y otra vez. Hay que recordar que esto fue antes de la llegada de Internet, así que enviábamos una cinta cada pocas semanas para asegurarnos de que estábamos en el buen camino. Su única preocupación era el port de C64, que no estaba funcionando bien, así que el encargado de su desarrollo, Colin Stokes, vino a Escocia a evaluar los proyectos y se llevó la versión de C64 a su equipo, pero estaba satisfecho con las otras versiones.

¿Cómo lograste equilibrar a los diferentes personajes?

La IA era muy simple y funcionaba bajo un sistema de rango, eligiendo aleatoriamente o con un tiempo definido algunos movimientos de

reacción de ataque y defensa. Los personajes estaban orientados a atacar a distancia o cuerpo a cuerpo. En aquel entonces no podíamos hacer mucho más que eso.



CHARLA CON JAMES HIGGINS

ASÍ PROGRAMÓ COMBAT SCHOOL PARA AMSTRAD CPC

¿Cómo llegaste a trabajar en *Combat School*?

Había estado haciendo algunos proyectos para Ocean Software para la línea de ordenadores Thompson (M05, T07-70, T09), pero ya era programador de Amstrad CPC cuando hablé con Gary Bracey. Él me ofreció trabajar en *Combat School*, pero quería que lo hiciese en la oficina en Manchester. Acepté de inmediato, ya que la vida de programador desde casa se estaba volviendo aburrida. Así que me mudé a Manchester y pasé los siguientes tres meses en un Bed & Breakfast en Chorlton-cum-Hardy y trabajando en Central Street.

¿Tuviste acceso al código fuente original?

No, teníamos una máquina arcade de la cual se capturó un vídeo que usamos como referencia. Podíamos jugar al original en cualquier momento que necesitáramos para aclarar algunos detalles.

¿Por qué la versión de Amstrad no fue una simple adaptación de la entrega para Spectrum?

En realidad, Ocean hizo muy pocas adaptaciones directas internas en esa época. Casi todos los grandes títulos tenían asignados a programadores concretos, siendo *Renegade* y *Gryzor* dos ejemplos notables. Con el tiempo, dichos

programadores se dieron cuenta de que podían matar dos pájaros de un tiro creando prácticamente el mismo código, y aquellos especializados en Z80 manejaban ambas plataformas y, a veces, otras como MSX.

¿Cuánto tiempo llevó crear *Combat School* y cuánta gente trabajó en él?

Creo que llevó unos tres meses. La versión de Amstrad la hice yo, con algo de ayuda de Mike Lamb, y Ronnie Fowles se encargó del arte para ambas entregas.

¿Cuál fue el mayor desafío técnico que tuviste que afrontar con *Combat School*?

Había que terminarlo a tiempo. Por suerte, Mike Lamb iba a toda velocidad y me ayudó con la última parte; de lo contrario, aún estaría trabajando en él. No sé por qué iba tan lento, ya que estaba acostumbrado a trabajar rápido. En todos los títulos anteriores, fui el responsable de organizar el arte, así que quizás trabajar en equipo por primera vez me estaba causando algunos problemas.

¿Cómo crees que salió la conversión que hiciste del juego comparada con el resto?

En su momento, pensé que era inferior porque necesité ayuda para terminarlo. Pero fue la primera vez que realmente vi de lo que era capaz un C64.

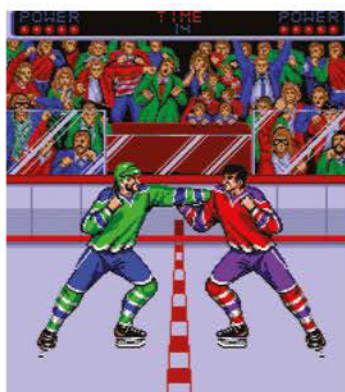
COMBAT SCHOOL 1987

■ Muchas veces descrito como un *Hyper Sports* militar, esta obra de Konami apareció en dos versiones distintas: un mueble contaba con un trackball, mientras que la versión "normal" incorporaba la clásica palanca y botones. Pero más allá de las dos cabinas, el título era el mismo y nos animaba a participar en pruebas de tiro, de velocidad o incluso de fuerza. Un juego muy divertido y enganchante.



BLADES OF STEEL 1987

■ Si buscabas un simulador de hockey sobre hielo, este arcade posiblemente iba a decepcionarte. *Blades of Steel* era un título frenético con un sensacional manejo, una excelente inteligencia artificial y, lo mejor, ¡podíamos liarnos a puñetazos! No tuvo mucha repercusión en Europa, lo que puede explicar por qué recibió tan pocas conversiones.



FAST LANE 1987

■ Esta coin-op fue una especie de "actualización" del juego de Sega *Head On*. El objetivo era conducir por un laberinto mientras destruíamos la hierba, asfalto y demás elementos que aparecían en dichos escenarios... y tratábamos de no chocar contra otros vehículos. También era posible recoger diversos power-ups si atropellábamos a unas pobres patinadoras, una idea un tanto perturbadora.

DEVASTATORS 1988

■ Este fantástico arcade tomaba prestados elementos de *Cabal*, *Contra* e *Ikari Warriors* y los combinó en un shooter pseudo 3D donde el protagonista corría hacia delante sin parar mientras se cargaba a los rivales de turno, tanto en solitario como con la ayuda de un camarada. Tampoco fue demasiado conocido en nuestro territorio, pero técnicamente estaba bastante conseguido.



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 1989

■ Aunque siempre fueron populares, los beat'em ups comenzaron a dominar los arcades a finales de los años ochenta y principios de los noventa, y se convirtió en una batalla sin cuartel entre Capcom y Konami. Esta última rompió moldes con su juego basado en las Tortugas Ninja, ya que contaba con una licencia reconocible, gráficos impresionantes y acción frenética para cuatro jugadores. Clasicazo.

BLOCK HOLE 1989

■ Este curioso título de puzles en plan *Tetris* añadía un giro bastante original a la consabida propuesta del clásico arcade. A medida que diferentes fichas caían del cielo, debíamos disparar unos proyectiles cuadrados que se pegaban a dichas fichas para tratar de crear con ellas estructuras cuadradas o rectangulares para hacerlas desaparecer. Un concepto ingenioso.



ALIENS 1990

■ No era una representación muy fiel de la película, pero *Aliens* fue un fantástico shooter gracias a su variada jugabilidad, la gran diversidad de aliens que salían a nuestro encuentro y a sus excelentes gráficos. También incluyó un modo para dos jugadores, pero ni por esas fue convertido a sistemas domésticos.



PARODIUS DA! 1990

■ Estrenado en MSX, la parodia de Konami de su serie *Gradius* era absurdamente divertida, reemplazando a los tradicionales enemigos espaciales por pingüinos, naves voladoras gatunas y numerosos rivales igual de desternillantes. La extravagancia también se extendía a los jefes, que iban desde bailarinas de can-can hasta cerditos que practicaban sumo. Un shooter muy especial y tronchante.



THE SIMPSONS 1991

■ Aunque era casi un calco de *Teenage Mutant Ninja Turtles*, *The Simpsons* introdujo alguna innovación como los ataques en equipo, los cuales variaban en función de los personajes que controlábamos. Todos ellos portaban armas exclusivas, y prácticamente cada miembro de Springfield tenía su cameo, ya fuera como adversario o dejándose ver en alguno de los diversos decorados. Al igual que el juego de las Tortugas Ninja, admitía modo para cuatro jugadores.



SUNSET RIDERS 1991

■ La interpretación libre de Konami sobre el Western fue inmejorable. *Sunset Riders* fue uno de los mejores títulos de estilo run'n gun de cuantos aparecieron a comienzos de los años 90. Un título que presentaba en su mueble original opción para cuatro jugadores simultáneos y que apareció en Super Nintendo y Mega Drive.



LETHAL ENFORCERS 1992

■ Este shooter de pistola de Konami recibió críticas algo polarizadas debido a su empleo de gráficos digitalizados. A diferencia de muchos juegos similares, se ambientaba en localizaciones de imagen real como bancos y calles. Pero dejando este aspecto de lado, fue un shooter bastante clásico que recibió una continuación en 1994.



X-MEN 1992

■ Este beat'em up también exprimía estupendamente su licencia, los X-Men en este caso. Hasta seis jugadores podían jugar al mismo tiempo, y los personajes elegibles no eran otros que Lobezno, Tormenta, Ciclope y compañía. Basado en la serie animada de X-Men de 1989, cada héroe tenía su propio poder mutante específico y albergaba también un amplio surtido de jefes finales muy conocidos.



DRAGOON MIGHT 1995

■ Aunque era un clon bastante evidente de *Samurai Shodown*, había muchas razones para jugar a esta coin-op que no salió de Japón. El elenco de personajes era muy peculiar, incluyendo a un luchador (Sarumaru) que daba culetazos y que iba equipado con unos zancos-cuchilla de lo más raro. Un notable juego de lucha 2D.



GUÍA DEFINITIVA

TARGET

LAS CALLES NUNCA SON SEGURAS, SOBRE TODO EN LA APARENTEMENTE ENCANTADORA CIUDAD DE SCUMVILLE, DONDE ERES VÍCTIMA O ASESINO. ÚNETE A NOSOTROS MIENTRAS TE CONTAMOS CÓMO, CON TARGET: RENEGADE, OCEAN CREÓ UNO DE LOS MEJORES BEAT'EM UPS DE 8 BITS DE TODOS LOS TIEMPOS.

TEXTO DE MARTYN CARROLL

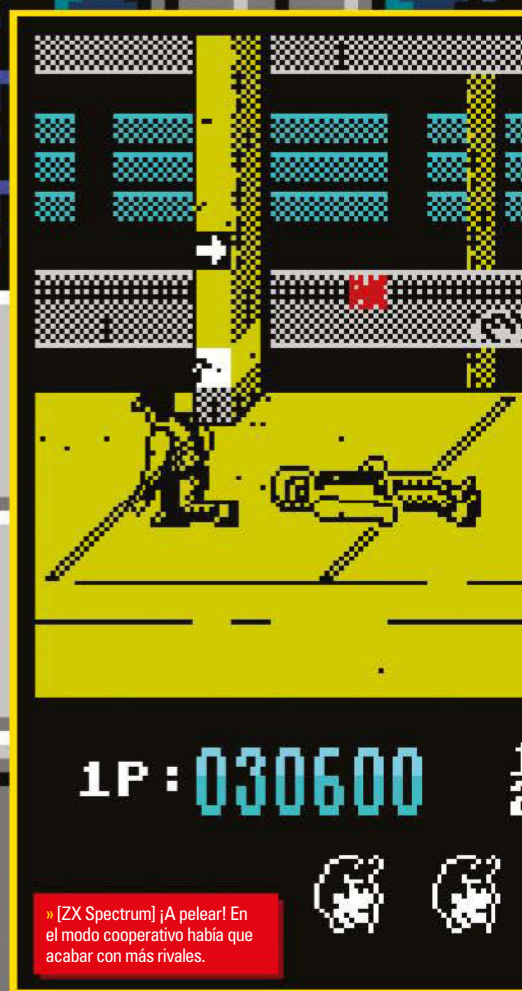
Viajamos a 1987. Las listas de ventas de software están dominadas por conversiones de coin-ops: *Out Run* de US Gold, *Combat School* de Ocean, *Enduro Racer* de Activision y *Paperboy* de Elite... Las perspectivas

para 1988 no parecen ser diferentes, con los editores luchando por hacerse con las licencias de las coin-op más populares, atraídos por los miles de usuarios que desean ver estos juegos en sus máquinas, sea de la forma que sea. Las expectativas están por las nubes en el caso *Double Dragon* de Technos, una de las recreativas más famosas de 1987. ¿Qué compañía logrará conseguir sus derechos? La mayoría apuesta por Ocean, ya que logró lanzar la conversión de *Renegade*, el precursor de *Double Dragon*. Pero quizás US Gold o Firebird también intenten meterse en esa batalla...

¡Pero el ganador resultó ser Mastertronic! Así es, los reyes de los juegos de bajo presupuesto sorprendieron a la competencia al llegar a un acuerdo directamente con Technos, aprovechando su relación existente con Tradewest, uno de los distribuidores de la compañía japonesa, y Mastertronic anunció sus planes de publicar el juego a precio completo bajo su sello Melbourne House. Ante esto, Ocean quedó decepcionada, de

hecho según su ex-artista Mark R. Jones "estaba enfadada". Sin embargo, hubo un lado positivo. Al licenciar *Renegade*, Ocean tuvo el acierto de incluir en el contrato poder crear sus propias secuelas para el mercado doméstico. Así que, aunque perdieron *Double Dragon*, la compañía comenzó a planear *Renegade II* para su lanzamiento en Spectrum, Amstrad CPC y C64.

Las conversiones originales de *Renegade* fueron creadas por varios equipos de Ocean. Mike Lamb había programado la gran versión para Spectrum y lideró el desarrollo de la secuela. Trabajando junto a los artistas gráficos del juego, Dawn Drake (Spectrum y CPC) y Martin McDonald (C64), el trío planteó ideas que involucraban a personas siendo lanzadas por los aires. Como habrás adivinado, los añadidos a la fórmula de *Renegade* estuvieron claramente inspirados en *Double Dragon*, que estaba disponible en las oficinas centrales de Ocean en Manchester. La innovación más destacada fue el cooperativo. Esta vez, el héroe iba acompañado por su hermano, y ambos se lanzaron a las calles de Scumville para vengar la muerte de su otro hermano, Matt, a manos del jefe Mr. Big. De ahí surgió el título *Target: Renegade*, ya que su sed de venganza los convirtió en los "objetivos renegados". ▶





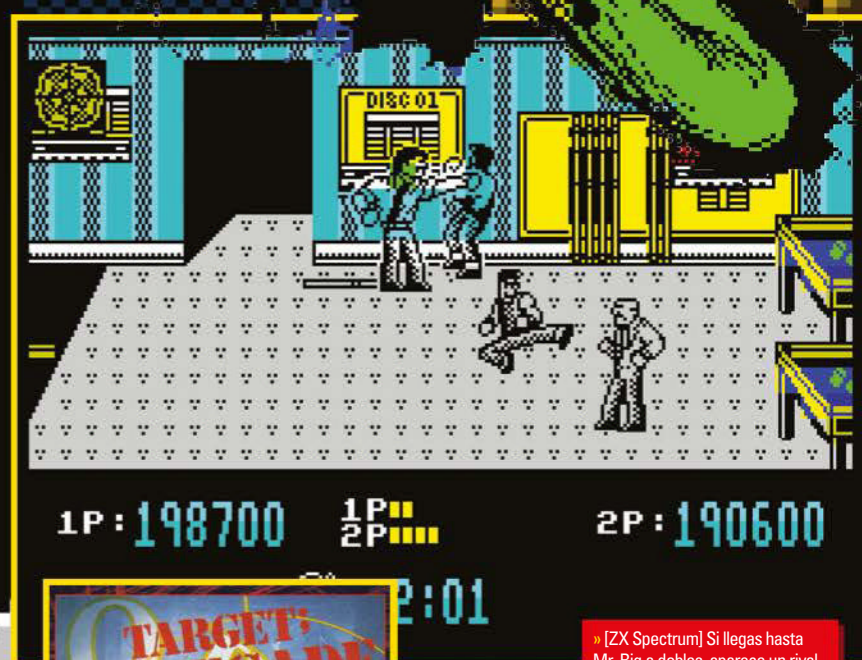
LA GUÍA DEFINITIVA DE TARGET: RENEGADE



"LOS AÑADIDOS A LA FÓRMULA DE RENEGADE FUERON INSPIRADOS POR DOUBLE DRAGON."



1P: 198700 2P: 190600
2:01
2P: 023020
2:59



» [ZX Spectrum] Si llegas hasta Mr. Big a dobles, aparece un rival extra para equilibrar las cosas.

» La carátula fue otra increíble obra de arte diseñada por el ilustrador de Ocean Bob Wakelin.



OTRAS CONVERSIONES

ASÍ ERAN LOS CUATRO PORTS DEL CLÁSICO



ZX SPECTRUM

■ No sólo es el mejor beat'em up de Spectrum, sino probablemente también el mejor juego cooperativo. Se basa estrechamente en el excelente arcade original y su jugabilidad, sus gráficos y el sonido (en 128K) son excelentes. Por eso es nuestra versión preferida.



AMSTRAD CPC

■ La versión de CPC fue convertida por el propio Mike Lamb y es muy buena. El juego utiliza gráficos de cuatro colores, por lo que en ocasiones se ve poco pulido, especialmente los fondos, pero a cambio la acción es muy fluida. Es un beat'em up de primera categoría.



C64

■ Desarrollado al mismo tiempo que la versión de Spectrum, pero por separado, esta versión es bastante diferente. El multijugador fue eliminado y las calles estaban muy vacías, pero es cierto que se ve de fábula y suena aún mejor... aunque la jugabilidad no está a la altura del resto de entregas.



NES

■ Con Ste Ruddy a cargo de la programación y Tim Follin de la banda sonora, esta versión debería haber sido mejor, ya que está a años luz del excelente *Double Dragon II* de NES. Un título que no gozaba de modo cooperativo a dobles y, además, técnicamente era bastante tosco.

OCEAN MUSICAL

GARI BIASILLO COMPUSO LA MÚSICA PARA LOS PORTS

¿Cómo conseguiste un trabajo en Ocean Software produciendo la música para juegos como *Target: Renegade*?

En esos días estaba trabajando en mi primer empleo en Interceptor Micros, donde compuse la música para las versiones de Amiga y Atari ST de *Into The Eagle's Nest* y *Joe Blade* para Commodore 64, Spectrum y Amstrad CPC. David Blake, un viejo amigo de la escuela que se había unido a Ocean después del cierre de Software Projects, contactó conmigo y un día fui con él a Ocean sin previo aviso y con una demo. Gary Brace y Martin Galway la escucharon, y conseguí el trabajo. ¡Así de simple!

¿Hubo algún compositor en Ocean o en otra compañía que te sirviera de inspiración?

Había muchos que me inspiraron, pero Rob Hubbard, Tim Follin y Martin Galway eran mis favoritos. Cada uno tenía un estilo diferente que se adecuaba a mis gustos.

Tu banda sonora es muy sombría para un juego de acción. ¿Fue una decisión basada

en la trama del juego?

Así es. Evité componer temas alegres y animados, los cuales pensé que se estaban volviendo demasiado comunes en esa época. Oscuridad, melancolía y un destello de esperanza estaban en el fondo de mi mente al componer la música para este juego.

¿Alguien en Ocean cuestionó por qué la banda sonora no era más tradicional?

No, tuve libertad para crear lo que considerara oportuno.

¿Qué chip preferías usar, el SID o el AY?

Sin lugar a dudas, el chip SID con su fabuloso filtro y formas de onda. Podías hacer mucho más con él a nivel sonoro de lo que podías hacer con el chip AY. Hace unos años cree NextDAW, una estación de trabajo de audio digital para el Spectrum Next, que tiene tres chips AY.

"MELANCOLÍA, SOMBRAS Y ALGO DE ESPERANZA ESTABAN EN MI MENTE."



Mucha gente adora tu banda sonora de *Target: Renegade*. Personalmente, ¿dónde la colocarías dentro de toda tu obra?

Me sorprende que todavía sea popular, y actualmente recibo mensajes de gente hablando sobre ella. Musicalmente, durante esa época clasificaría *Target: Renegade* como mi logro más destacado.



MACARRA



PELANAS

LA GUÍA DEFINITIVA DE TARGET: RENEGADE



» [ZX Spectrum] Los perros eran uno de los enemigos más molestos del juego.



» [Amstrad CPC] Al de la pistola le importa poco si alguna de sus chicas recibe una bala.



» [Amstrad CPC] Los paseos por el parque solían ser bastante más relajados...



PUNKY



MR. BIG

«PODÍAS COGER UN MAZO O UN PALO DE BILLAR Y APLASTAR A LOS RIVALES.»

Las armas también fueron contempladas. Ahora podías empuñar un mazo o un palo de billar y destrozar las cabezas de los oponentes. Muy satisfactorio. También se copió de *Double Dragon* la famosa patada voladora, una “actualización” de la patada vertical y con la que podías derribar a múltiples adversarios de un solo golpe. Y, junto a esto, los fondos se expandieron. En *Renegade*, cada escenario era como una mini arena de batalla en la que podías moverte con cierta libertad. Ahora, los decorados eran mucho más grandes, extendiéndose hacia el escondite de Mr. Big en el otro lado de la ciudad. En las versiones de menor memoria de Spectrum y CPC, este cambio provocó que el título fuera multicarga, (aunque dichas cargas no eran demasiado molestas), algo que no sucedía en las ediciones de 128K. La entrega de C64, programada por Dave Collier, presentaba dos cargas dentro del título: una durante el juego y otra para cargar la secuencia final, donde, después de derrotar a Mr. Big, nuestro héroe aparentemente se olvidaba de su hermano fallecido y lo celebraba besándose con su chica. Lamentablemente, la versión de C64 carecía de la famosa modalidad cooperativa para dos jugadores, probablemente debido a las limitaciones de sprites.

Un elemento que la versión de C64 compartió con las entregas de Spectrum 128K y CPC fue la excelente banda sonora de Gari Biasillo. Siguiendo el tono frío y sanguinario del juego, la música era sórdida desde el principio, aportando una gran ambientación. Una banda sonora atípica que está considerada como una de las mejores de la era de los 8 bits, aunque en su día las críticas fueron mucho menos favorables. Así, al echar un vistazo a las reviews de la época, *The Games Machine* calificó la música de “regular” y *Zzap!64* la describió como “por encima de la media”.

En cambio, su apartado gráfico sí que llamó la atención de la mayoría de los críticos, particularmente la versión de C64. CVG comentó que “los gráficos son los mejores de este tipo que he visto en C64. Están perfectamente representados y bellamente animados”. *Zzap!64* los calificó de “calidad de dibujos animados”. En general, el juego recibió varios premios de revistas, incluidos *Crash Smash*, *Your Sinclair Megagame*, *Amstrad Action Mastergame* y *Commodore User Screen Star*. *The Games Machine* fue la única revista que comparó las versiones de Spectrum y C64, siendo la de Spectrum la ganadora. “*Target: Renegade* es una decepcionante secuela para los usuarios de Commodore. Su jugabilidad arruina la



» [Spectrum Next] La versión actualizada se beneficia de una capa de pintura, añadiendo más color a los sprites y fondos.

TARGET: RENEGADE EL REGRESO

EL TÍTULO PREPARA SU REGRESO A SPECTRUM

■ Los hermanos están preparando bien sus puños porque *Target: Renegade* llega a Spectrum Next. La versión actualizada está siendo desarrollada por WASP (We Are Spectrum Programmers), con Phoebus Dokos supervisando el proyecto.

Phoebus ha mencionado que el juego está siendo creado por el programador retro Marco Varesio y que los gráficos están siendo rehechos por Kayashii Furio, mientras que la música tomará inspiración directa de la versión original. El proyecto está respaldado por SpecNext Ltd y Henrique Olifiers, quienes también consiguieron los derechos de la franquicia, lo cual significa que el juego contará con un lanzamiento

oficial cuando esté listo. En cuanto a la fecha de lanzamiento, Phoebus menciona que el primer nivel ya está completo y el equipo está trabajando en el resto de las fases. Aunque no hay una fecha exacta, esperan que el título esté disponible en breve.

Por otra parte, la nueva versión va a tomar como base la original de Spectrum, pero los gráficos van a ser renovados y serán mucho más coloridos (aunque mantendrán un toque "sucio", como era de esperar). También se mejorará su rendimiento para que el movimiento sea rápido y fluido, incluso cuando la pantalla esté llena de adversarios, y la acción gozará de un suave scroll. La beta que hemos jugado parece muy prometedora.



» [C64] El juego contaba con una curiosa y pequeña pantalla donde aparecían los ojos del personaje.

» [C64] Mr. Big se basaba en Jon Woods (el jefe de Ocean) porque los desarrolladores rara vez lo veían en persona y "les daba miedo". Un detalle curioso.



» [NES] Al igual que en el original (y en Double Dragon), en la versión de NES nos aguardaba un jefe al final en cada fase.



CALLES PELIGROSAS

NIVEL 1: APARCAMIENTO

■ Tu camino comienza en la tercera planta de un aparcamiento de varios pisos, rodeado por los motoristas locales. Empieza acabando con dichos motoristas y luego desciende al primer piso. Estos enemigos no van a suponer un gran problema, especialmente si empuñas un arma.



NIVEL 2: LAS CALLES

■ Es de noche y estás rodeado de encantadoras chicas. Lo peor es que su "jefe" está cerca y lleva una pistola. Afortunadamente, tiene mala puntería, y si te pones detrás de las damas, lo más probable es que las dispare. Derrota al jefe cuando se quede sin munición y luego corre hacia el teléfono.



NIVEL 3: EL PARQUE

■ Este parque no es un buen lugar para hacer pícnic. Los punkis han tomado el control y se postulan como el desafío más difícil hasta ahora, principalmente porque son muchísimos. Mantente en movimiento para evitar ser rodeado, y cuando estés en problemas, usa las patadas voladoras.



» [C64] En este nivel de las calles, los personajes se mostraban demasiado estereotipados.



► secuela: es repetitiva y demasiado exigente. En cambio, los combates en Spectrum, aunque difíciles, no requieren de la frustrante precisión que demanda la versión de Commodore. Y otra gran ventaja de esta entrega es el modo para dos jugadores". El cooperativo también era excelente en la versión de CPC, y resulta muy curioso leer la crítica de *Amstrad Action* relacionado con el "innovador" modo cooperativo de este beat'em up. "Es extraño comprobar lo atractivo que es el modo para dos jugadores. Jugar en equipo es más gratificante que hacerlo en solitario". Qué sorpresa...

La conversión de *Double Dragon* de Mastertronic no llegaría hasta final de año, así que *Target: Renegade* aprovechó ese hueco y se convirtió en el juego más vendido en los tres formatos. Los medios también

mencionaron que se estaba trabajando en una versión para Atari ST, pero nunca se editó. Ocean (junto a Taito) volvería a lanzar el juego un par de años después, esta vez para NES. Las conversiones de los dos primeros *Double Dragon* habían sido grandes éxitos en la consola de Nintendo, por lo que Ocean vio otra oportunidad y encargó a Software Creations dicha versión.

Esta nueva entrega de NES copió a *Double Dragon* aún más, hasta el punto de que

su protagonista era un clon de Billy Lee. Además, se notaba la "sombra" de la política de Nintendo: los gráficos eran mucho más caricaturescos y la trama fue modificada para que el hermano del héroe fuera secuestrado en lugar de asesinado. Y usamos "héroe" en singular porque no había modo cooperativo. El juego sólo se lanzó en Estados Unidos, donde recibió una recepción tibia. *Electronic Gaming Monthly* le otorgó un 4.5/10, afirmando que "no tenía nada especial".

Antes del lanzamiento de la versión de NES, Ocean lanzó otra secuela para sistemas domésticos: *Renegade III: The Final Chapter...* o como lo llamaban algunos usuarios, *El Insulto Final*, nombre que resume a la perfección la calidad del juego. Un desastre comparable a la conversión de *Double Dragon* de Mastertronic, que finalmente se lanzó a finales de 1988 y fue un bochorno absoluto. En la propia caja de *Double Dragon* se podía leer que dicho título era "La única versión oficial", sin embargo, *Target: Renegade* era todo lo que las conversiones de *Double Dragon* deberían haber sido. Y, comercialmente, Ocean fue quien terminó llevándose el gato al agua, ya que las listas de ventas oficiales de Navidad de 1988 mostraron que *Double Dragon* alcanzó el tercer lugar, por detrás de dos licencias de Ocean: *RoboCop* y *Operation Wolf*. ★



» "¡Tú eres el arma!" Así promocionó Taito su obra en territorio norteamericano.



» [NES] El nombre de Mr. Big es gracioso: es una de las muchas bromas incluidas en la versión de NES.

COSAS QUE HACER EN SCUMVILLE

NIVEL 4: CENTRO COMERCIAL

■ En este nivel que transcurre en el centro comercial las cosas empiezan a ponerse más serias y difíciles, ya que algunos enemigos esquivan tus patadas voladoras (cuando esto ocurra, intenta golpearlos con una patada hacia atrás). ¡Y también ten mucho cuidado con los "adorables" perros!



NIVEL 5: EL BAR

■ Antes de enfrentarte a Mr. Big, debes lidiar con sus matones. Estos tipos son letales y te darán unos cabezazos tremendos, así que usa el palo de billar para acabar con ellos. Este arma también es la mejor manera de vencer a Mr. Big, aunque el "timing" de tus ataques debe ser milimétrico.



LA "PROFESIONAL"

"TARGET: RENEGADE FUE LO QUE DEBERÍAN HABER SIDO LOS PORTS DE DOUBLE DRAGON"

EL RENEGADO

BRONCAS

SKINHEAD

LA GUÍA DEFINITIVA

ALIEN 3 THE GUN

EN 1993 SEGA LANZÓ UN ARCADE BASADO EN ALIEN 3, LA FAMOSA PELÍCULA DE TERROR DE DAVID FINCHER, BAJO EL NOMBRE DE ALIEN 3: THE GUN. ACOMPÁÑANOS PARA LLEGAR AL FINAL DE ESTA GRAN EXPERIENCIA COIN-OP LLENA DE ACCIÓN.

TEXTO DE MARTIN CARROLL

Quando sale una entrega fallida de una saga popular, suele realizarse el esfuerzo posterior de cambiarla, de arreglarla. Esto es evidente en el caso de *Alien 3*, que ha vivido un largo proceso de revisiones a modo de "montajes alternativos" desde su estreno en 1992. Estas historias, basadas en los primeros guiones rechazados, revelan lo que hubiera ocurrido si Hicks y Newt, los otros dos supervivientes de *Aliens* aparte de Ripley, no hubieran durado tres segundos vivos en el film. O si el escenario no fuera un planeta-prisión habitado en su totalidad por actores británicos calvos.

Un problema similar fue el afrontado por las compañías que adquirieron la licencia del juego. Es de suponer que se hicieron la misma pregunta que se planteaba Ripley cuando descubrió el contratiempo de las penitenciarías del espacio profundo: "¿No tienen armas de ningún tipo?!". Así es, cero armas... y un solo xenomorfo. Todo un cambio de ritmo con respecto a la batalla campal que fue *Aliens*. No importa, ya que las compañías se limitaron a ignorar esos detalles triviales y llenaron sus juegos de criaturas de todas las clases, desde Abrazacaras hasta Reinas Alien. Y por supuesto los jugadores tenían acceso a rifles de pulso, lanzallamas, granadas, latas gigantes de Raid... de todo.

"POR SI EL SUBTÍTULO NO LO DEJABA CLARO, ALIEN 3: THE GUN ES UN JUEGO DE PISTOLA"

Sega siguió esta línea y fue aún más lejos con su juego arcade, que fue desarrollado por la división AM1. En él, Ripley fue descartada junto con la mayor parte de la trama de la película. El juego arranca con un par de marines coloniales que atracan en la Sulaco y descubren que está plagada de xenomorfos. A continuación, un vehículo de escape los lleva a Fiorina 161, el mismo planeta desolado que aparece en la película, salvo que aquí la instalación de seguridad está custodiada por un sistema de defensa automatizado (imagina un ejército de Johnny 5 acróbatas). Si logras burlarlo entrarás en el complejo penitenciario, donde los aliens están haciendo cola para ser fusilados. Al final de cada una de las siete fases del juego, hay una batalla contra un jefe de gran tamaño (ver el cuadro titulado Modo Jefes).

Por si el subtítulo no lo deja claro, *Alien 3: The Gun* es un juego de pistola. Aunque tampoco se trata de un título de disparos al uso, como *Operation Wolf* de Taito o *Mechanized Attack* de SNK, donde el arma es un sensor de luz y la pantalla registra su posición. En lugar de eso, el arma es un joystick de diseño en el que sus movimientos controlan directamente la mira en pantalla. Las dos pistolas montadas en la parte delantera de la máquina son especialmente llamativas y robustas, inspiradas



» [Arcade] Hay un alien esperando en cada rincón para arrancarte la cabeza.



» ¿Quizás deberían haberla llamado *Alien 3: The Guns*? La recreativa sigue siendo un espectáculo para los sentidos... si logras encontrarla.



» El equipo tuvo acceso al montaje original de la película, donde se ve al xenomorfo salir del vientre del buey en el matadero.



» [Arcade] "Aquí, hasta el viento tiene miedo". El juego captura a la perfección el paisaje incoloro del lejano planeta.

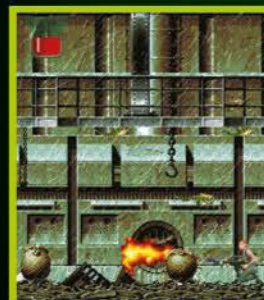
TERROR AL CUBO

UN VISTAZO A OTRAS ADAPTACIONES DE ALIEN 3

■ El primer juego de *Alien 3* que salió fue editado en Reino Unido por Probe Software y lanzado para Mega Drive en octubre de 1992, seis meses después de la película. Era un típico plataformas de acción, repartido en 20 fases laberínticas en las que encarnábamos a Ripley y debíamos rescatar a los prisioneros de los aliens, que eran muchos. Demasiados. Por suerte, había suficiente arsenal disponible para eliminarlos. En general era un juego decente, estropeado únicamente por los estrictos límites de tiempo que te forzaban a realizar un speedrun en lugar de explorar libremente. Este juego sirvió de base para las versiones de Master System, Game Gear, Commodore 64 y Amiga.

En NES también apareció un port del juego de Mega Drive, mientras que las otras plataformas de Nintendo se ganaron sus propias adaptaciones. La versión de SNES, otra producción de Probe, era similar a la de Mega Drive, pero con mejores gráficos y animaciones y una jugabilidad mucho más profunda. Ripley ahora debía superar una gran variedad de misiones no lineales y utilizar terminales para cartografiar las instalaciones. Esto conllevaba cierto backtracking, pero rara vez se hacía frustrante o repetitivo como el de Mega Drive. La versión de Game Boy, desarrollada por Bits Studios, se olvidaba del plataformas en favor de una vista cenital donde el énfasis estaba en la exploración y la resolución de puzzles. Aunque pasó desapercibida en su día, ha ido ganando fans con los años y es sin duda la adaptación más ingeniosa (y fidedigna) de la película.

» [Mega Drive] La versión de Sega se benefició de un arte visual apagado que recreaba muy bien el aspecto oscuro de la película.



» [SNES] Los gráficos y el sonido de esta versión eran soberbios, y ayudaba a crear una atmósfera inmersiva mientras explorábamos.



» [Game Boy] No dejes que te engañen sus diminutos sprites y su sencilla apariencia – el cartucho de Game Boy es un pedazo de clásico.



BEST PLAYERS

1. SM 19940000
2. MIY 10000000
3. SIM 09500000
4. TFF 09000000
5. KMA 08500000

» [Arcade] Smraedis puede superar fácilmente puntuaciones de hasta 19.000.000 con una sola moneda.

MARCAADOR P&R

EL EXPERTO SMRAEDIS REVELA CÓMO CONSIGUIÓ DOMINAR EL JUEGO



¿PUEDES EMPEZAR HABLÁNDONOS UN POCO DE TI?

Hola, tengo 36 años y vivo en Salford, Inglaterra. Me gustan los arcades y me atrae la dificultad. Disfruto los retos. Mi género favorito son los juegos de disparos y puedo superar la mayoría de ellos con un crédito. Me gusta visitar recreativos y dejar mis iniciales .SM en lo más alto de las tablas. Puede que las veas en los salones.

¿CUÁL ES TU HISTORIA CON ALIEN 3: THE GUN? ¿LO JUGASTE EN LOS ARCADES O MÁS RECIENTEMENTE, MEDIANTE EMULACIÓN?

Lo jugué en los salones recreativos hace mucho tiempo, pero no pude llegar muy lejos. Entonces no sabía que la fase 2-1 es la más difícil de todo el juego. Empecé a jugarlo de nuevo en emulador mientras buscaba más juegos para superar con un crédito y ahí descubrí que era posible llegar mucho más lejos.

¿REQUIERE MUCHA PRÁCTICA PASARSE EL JUEGO CON UN SOLO CRÉDITO?

Para nada. Lo terminé con un crédito a los tres días, y mi puntuación más alta (20.520.000) la obtuve una semana después. Al principio jugaba tomando nota de todas las partes en las que recibía daño, y luego volvía a ver los vídeos para aprender a colocar la retícula en su sitio en los ataques peligrosos. Es el mejor método para las partidas difíciles de pistola.

¿HAY ALGUNA RAZÓN POR LA QUE EVITAS COGER EL LANZALLAMAS EN TUS PARTIDAS?

El lanzallamas no es bueno en este juego. Solo es útil para despejar el escenario en la primera fase, el disparo estándar es mejor para eliminar enemigos.

¿CREES QUE ES POSIBLE MEJORAR TU PUNTUACIÓN MÁS ALTA?

Tal y como funciona la puntuación, podría llegar a un máximo de 20,6 millones. La estrategia consiste en disparar a todo y usar bombas cuando se llena de objetivos, y eso suele ocurrir en escenarios altamente destructibles. La mayoría de los enemigos otorgan 20 mil puntos, y el escenario unos 10-20 mil.

¿QUÉ LUGAR OCUPARÍA ESTE JUEGO ENTRE LOS JUEGOS ARCADE DE PISTOLA?

Creo que es un reto divertido para un crédito y para jugar de vez en cuando. Los efectos eran increíbles para su época, aunque le falta tener un sistema de puntos profundo para colarse entre mis favoritos.



» [Arcade] La versión japonesa (izquierda) es idéntica a la occidental (derecha), salvo por la sangre roja que ves.



» [Arcade] Si te enfrentas a Alien 3: The Gun con un amigo, tendrás muchas más posibilidades de éxito.



SOBREVIVE A FIDRINA

TRUCOS PARA AGUANTAR MÁS DE SIETE SEGUNDOS



POTENCIA DE TIRO

■ La potencia del arma se ve mermada si mantienes pulsado el botón de disparo demasiado tiempo. Además, su potencia disminuye a medida que se agota la barra, así que es mucho más efectivo mantener y soltar el gatillo, en ráfagas cortas.

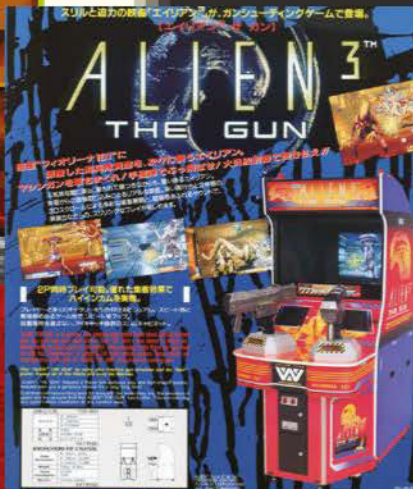


RIESGO DE INCENDIO

■ Quizá recuerdes que el lanzallamas era un arma impresionante en el arcade Aliens de Konami. Aquí, no tanto. Luce genial, pero se queda algo corto a la hora de despejar una colmena. Sirve para chamuscar el escenario, nada más.



» [Arcade] En esta recreación de la escena de la cafetería, los aliens arrastran a los reclusos a los conductos de ventilación.



» Este fue el primer arcade de pistola de Sega en correr sobre la placa System 32. Le siguió la adaptación de Jurassic Park en 1994.

► en los rifles de pulso de *Aliens*. Retroceden cuando aprietas el gatillo, haciendo vibrar tus brazos mientras los disparos cruzan la pantalla destrozando a todos esos bichos. Como es habitual, hay un botón rojo en el cañón del arma que se puede pulsar para lanzar una granada y despejarlo todo.

El juego es muy similar al anterior shooter arcade de Sega, *Line Of Fire*. El punto de vista cambia entre el desplazamiento lateral y el desplazamiento frontal, transmitiendo eficazmente la sensación de que te adentras en la colmena. El juego simula el efecto de girar 90 grados, algo que funciona a las mil maravillas porque los enemigos aparecen tras cada esquina. La principal diferencia con respecto a *Line Of Fire* es que se ejecuta en una versión posterior del hardware Super Scaler: la placa System 32. Este motor 2D permite mejorar enormemente los efectos visuales pseudo 3D y mostrar un mayor número de sprites, lo que permite que los aliens inunden la pantalla. Los sprites también están muy detallados, y los enemigos adoptan un aspecto más fotorrealista. Como ocurre con todos los juegos de System 32, la emulación digital en alta resolución no hace justicia a los efectos visuales, y el título merece ser disfrutado en un gran CRT, un monitor como el de 29 pulgadas que estaba integrado en la coin-op original.

Hay que señalar la evidente influencia del *Space Gun* de Taito. Aquella recreativa de 1990 era esencialmente un juego de pistola de *Aliens* sin licencia, y *Alien 3: The Gun* toma prestadas sus ideas. Lo único en

lo que se diferencian es que el juego de Taito está lleno de alienígenas de colores chillones, mientras que el de Sega reproduce el sombrío ambiente de la película. El título salió a la venta en septiembre de 1993, es decir, dieciséis meses después del estreno en cines, por lo que Sega pudo ver la película mientras desarrollaba el juego. Está claro que Sega tuvo acceso al guion original, ya que el arcade incluye elementos de la trama que posteriormente se eliminaron del propio film. Por ejemplo, el huésped del alien sale del interior de uno de los bueyes en lugar de un perro. Otro caso es la presencia del Abrazacaras gigante, que podía implantar una Reina embrionaria y que aparece como primer jefe del juego. Resulta fascinante que la escena original del matadero, esa en la que el alien sale del buey, fuera calcada en el

juego: incluso el patrón de los azulejos es idéntico. Sega pudo ver el montaje original de la película, lo cual es bastante curioso, porque esa escena no vería la luz hasta que se incluyó como extra del DVD en 2003. ►



AFRONTA TUS MIEDOS

■ Como en cualquier juego de pistola, es útil acertar a los enemigos antes de que se acerquen. Esto es clave con los molestos y escurridizos Abrazacaras que infestan muchas zonas. Elimínalos pronto para no tener que lidiar con ellos saltando sobre tu jeta.



DISPARA A MATAR

■ Si quieres lograr una buena puntuación, asegúrate de matar correctamente a cada alien. Si les disparas a algunos miembros y desaparecen en pantalla, no recibirás puntos. Sabrás que están muertos cuando sus cuerpos dejen de dar vueltas.



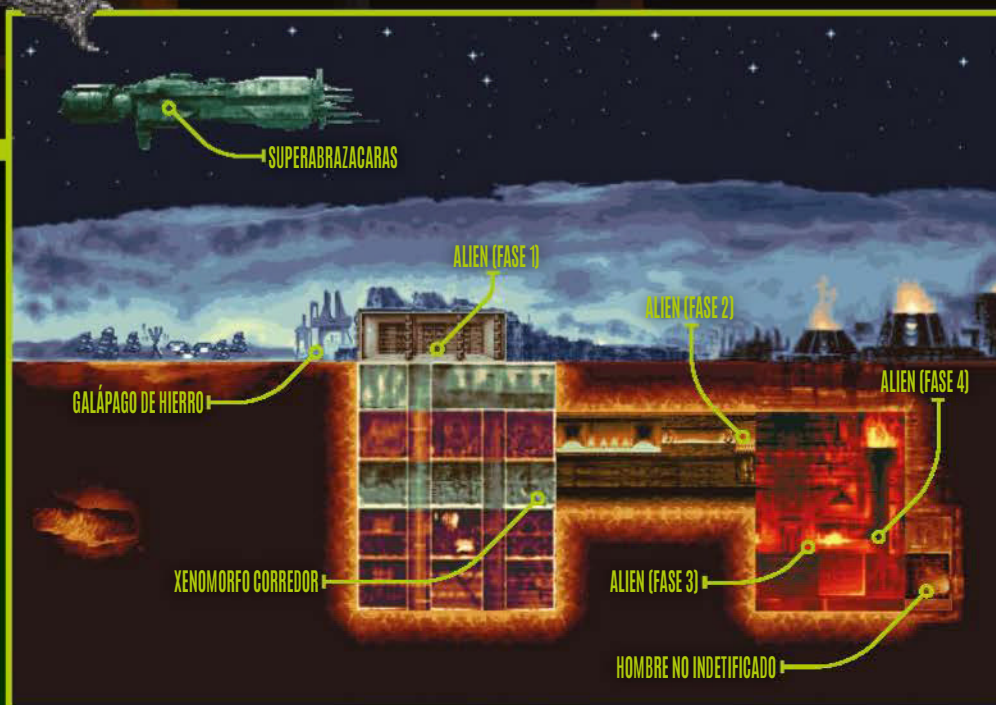
MISIÓN DE RESCATE

■ No se penaliza por disparar a los prisioneros que corretean por las instalaciones, pero la cuestión es que, si les dejas vivir proporcionándoles una salida, serás recompensado con un aumento de salud. No es mucho, pero puede resultar vital hacia el final.



MODOS JEFE

GUÍA PARA VENCER A LOS JEFE FINALES
Y LLEGAR A TIEMPO A LA MERIENDA.



SUPERABRAZACARAS

■ Esta criatura sobredimensionada corretea alrededor del vehículo de evacuación al final de la primera fase, intentando azotarte con su cola.

CÓMO DERROTARLO: Al igual que con los pequeños, dispárale cuando salte hacia ti. El mejor momento para herirlo es después de que ataque. No desperdicies ninguna bomba.



GALÁPAGO DE HIERRO

■ Vigilando el exterior de la prisión se encuentra este molesto armatoste de metal que no "sangra", ni siquiera ácido. Es el jefe más duro del juego.

CÓMO DERROTARLO: Apunta hacia aquellos cañones que parpadean para destruirlos. Cuando la sección central alcance el vuelo, dispara a los misiles y luego repite la misma secuencia.



ALIEN (FASE 1)

■ El primer encuentro con el jefe alien es en la entrada de la prisión. Al verte correrá sin descanso para intentar arrancarte la cara a zarpazos.

CÓMO DERROTARLO: Ten el gatillo preparado para descargar una ráfaga en cuanto aparezca. Luego, espera a que se acerque a ti y se prepare para saltar para lanzarle una bomba.



XENOMORFO CORREDOR

■ Este jefe de naturaleza animal es muy rápido y te escupirá vómito morado de perro alien. También usa la cola para intentar rebanarte.

CÓMO DERROTARLO: Los proyectiles son letales, céntrate primero en ellos y luego hazle tragar la munición del rifle. Es rápido pero un tanto débil, guarda tus bombas para más tarde.



ALIEN (FASE 2)

■ ¡Ha vuelto y ahora tiene dos barras de vida! Primero te enfrentarás a él en la salida del túnel, y después la pelea se trasladará al alto horno.

CÓMO DERROTARLO: Este es muy fácil, ya que el alien es fácil de alcanzar, sólo hace falta fijarlo en el punto de mira y disparar ráfagas rápidas continuamente.



ALIEN (FASE 3)

■ Vuelve a tener una sola barra, ¡solo que ahora es imposible agotarla! Se abalanzará sobre ti y te infligirá un enorme daño con sus garras.

CÓMO DERROTARLO: Igual que antes, debes mantener al alien en tu punto de mira para evitar que te alcance. Sigue ahuyentándolo y acabará cayendo al foso del horno.



ALIEN (FASE 4)

■ Los marines gritan "¡Oh, mierda!" cuando el jefe vuelve una vez más, algo muy entendible, aunque esto es más una escena que un combate...

CÓMO DERROTARLO: Sólo sigue las instrucciones en pantalla y dispara al tanque de agua que hay sobre su cabeza. El torrente resultante lo destruirá de una vez por todas.



HOMBRE NO IDENTIFICADO

■ Gran nombre para un jefe. Este turbio personaje, quizás el Bishop II de la película, está furioso porque has acabado con sus xenomorfos.

CÓMO DERROTARLO: Esquivará tus disparos rodando, es una esponja de balas. Espero que hayas reservado algunas bombas porque te serán de gran ayuda en este enfrentamiento.

» [Arcade] Protege a los humanos para recibir una inyección de salud. Nos gusta pensar que el personaje de Andrews (Brian Glover) ofrece a los marines una tacita de café recién hecho.



» [Arcade] En lo más profundo de los túneles, un pobre prisionero está a punto de aumentar la población alienígena.



» [Arcade] Fanservice. Los cañones centinela automatizados de la versión extendida de Aliens hacen aparición a modo de cameo.

► En el momento del lanzamiento, *Alien 3: The Gun* recibió buenas críticas, sobre todo en el apartado técnico. La revista estadounidense *Electronic Gaming Monthly* elogió la terrorífica ambientación del juego, intensificada por la vista en primera persona: “La nueva máquina arcade de Sega presenta unos gráficos de infarto que contribuyen a crear ese entorno tan espeluznante”, comenzaba la reseña en el número de diciembre de 1993. “Te cagarás de miedo cuando los aliens salgan de sus escondites: vas a sentirte como si estuvieras viviendo esta terrorífica aventura. Es un juego frenético, no apto para cardíacos”.

La revista *Amiga Action* británica calificó el juego de “asombroso” y puso de manifiesto que el lanzamiento fue bastante inesperado. “Sega se ha guardado bien las cartas con este juego”, escribía Brad Burton. “Ha surgido de la nada al más puro estilo *Alien*, y te garantizo que los fans de los arcades van a flipar. Sólo hay que ver las capturas de pantalla para darse cuenta de la calidad que posee el juego”. En el momento de su aparición, la película *Alien 3* se estaba emitiendo por satélite y televisión por cable, por lo que fue toda una sorpresa ver esta enorme máquina aterrizar en los salones recreativos.

Al igual que ocurre en la mayoría de títulos de System 32, se rumoreaba que Sega también

“LO MÁS CERCA QUE HE MOS ESTADO DE UNA VERSIÓN DOMESTICA HA SIDO CON EL ALIEN TRILOGY DE PROBE”

estaba preparando una versión destinada a Sega Saturn, pero lamentablemente eso nunca llegó a producirse. Lo más cerca que hemos estado de una versión doméstica ha sido con el *Alien Trilogy* de Probe, que cuenta con fases ambientadas

en Fiorina 161. Este planeta también se deja ver en los juegos *Aliens Versus Predator* de Rebellion y *Aliens: Colonial Marines* de Gearbox, títulos que también fueron publicados por Sega, casualmente.

El verdadero legado de *Alien 3: The Gun* se puede ver en *The House Of The Dead*, desarrollado en 1996 por Sega AM1, que compartía parte del equipo de desarrollo. Al cambiar los aliens por zombies y mejorar el sistema de rutas (el cual se utilizaba de forma sutil pero efectiva en *Alien 3*), Sega creó un original arcade de disparos que, posteriormente, dio pie a una saga. Más allá de Sega, el título estableció la base que más tarde fue adoptada por Play Mechanix para futuros arcade vinculados a la misma como *Aliens: Extermination* (2006) y *Aliens: Armageddon* (2014).

La película de *Alien 3* se ha empezado a ver con mejores ojos en los últimos años, en especial desde la salida del mencionado *Assembly Cut*. Nosotros pensamos que *Alien 3: The Gun* no requiere revisión: fue un juego excelente en su lanzamiento y sigue dando en el blanco más de 30 años después. ✿

The logo for 'Mickey Mania' is displayed in a large, stylized, jagged font. The letters are filled with a gradient from yellow to orange and have a thick black outline. The background is a dark, textured blue with green and yellow patterns, suggesting a night scene or a stylized environment.



HUBO VARIOS JUEGOS DE MEGA DRIVE PROTAGONIZADOS POR EL RATÓN MÁS FAMOSO DEL MUNDO, ALGUNOS MUY BUENOS (CASTLE OF ILLUSION), OTROS MALOS (FANTASIA)... Y LUEGO ESTABA MICKEY MANIA, UNA IMPRESIONANTE DEMOSTRACIÓN TÉCNICA.
TEXTO DE PAUL KAUTZ



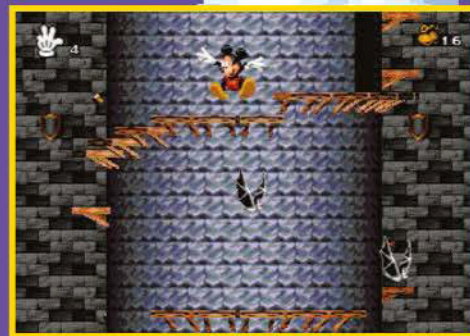
LA FICHA

- » EDITOR: SONY IMAGESOFT, SEGA
- » DESARROLLADOR: TRAVELLER'S TALES
- » LANZAMIENTO: 1994
- » FORMATOS: MEGA DRIVE, SNES, MEGA-CD, PLAYSTATION
- » GÉNERO: PLATAFORMAS

» [Mega Drive] El primer nivel comenzaba con tiras de película en blanco y negro para luego cambiar lentamente a color. El efecto era bastante bonito.

La idea de crear *Mickey Mania* comenzó con un título llamado *Mickey's Birthday Party*, que iba a ser una gran aventura centrada en la narrativa y basada en un viaje a través de las aventuras clave del famoso ratón. Este fue el proyecto del, por entonces, joven de 22 años David Jaffe de Sony Imagesoft (quien más tarde crearía títulos tan famosos como *Twisted Metal* y *God of War*). Un juego que era una versión simplificada de *Kingdom Hearts* antes de que existiera este.

A Disney le gustó la idea, y Sony Imagesoft trasladó este concepto al equipo de Traveller's Tales liderado por Jon Burton y Andy Ingram, quienes ya habían demostrado su capacidad para crear juegos de plataformas técnicamente impresionantes como *Leander (The Legend Of Galahad)* en su traslado a Mega Drive) y *Puggsy*. El estudio creó en tiempo récord una demo con varios niveles que impresionó a los ejecutivos de Disney. Sin embargo, los planes de David de crear algo realmente ambicioso tuvieron que reducirse considerablemente debido a las limitaciones de la plataforma a la que iba destinada el título. Como nos confirma Jon,



» [Mega Drive] Desde un punto de vista meramente técnico, el efecto de rotación que se dejaba ver en esta torre era absolutamente increíble.

"VISIONÉ HORAS Y HORAS DE DIBUJOS DE MICKEY MOUSE"

JON BURTON

"la propuesta original del juego en realidad vino de Dave Jaffe de Sony Imagesoft, pero muchas cosas cambiaron durante el desarrollo. Cuando nos reunimos por primera vez con Sony para discutir el diseño, sus dos diseñadores (Dave Jaffe y Mike Giam) tenían ideas que, simplemente, no eran posibles realizar en Mega Drive. Siendo inglés y sarcástico, probablemente rechacé sus ideas de forma brutal: uno de ellos salió de la sala llorando. ¡Todavía me siento mal por eso!"

La primera presentación oficial del ya rebautizado como *Mickey Mania* tuvo lugar el 23 de junio de 1994 durante el CES de Chicago. El propio CEO de Disney, Jeffrey Katzenberg, dirigió la demostración del juego y aprovechó la ocasión para anunciar oficialmente la colaboración de Disney con Sony Imagesoft. Este anuncio se publicó en el New York Times y Los Angeles Times al día siguiente, donde el productor ejecutivo Richard Robinson describió *Mickey Mania* como "el juego definitivo de Mickey Mouse", y finalmente fue lanzado a nivel mundial en octubre de 1994. Mega Drive fue la plataforma principal de desarrollo, ▶



OBRAS MÁS NOTABLES

TOY STORY

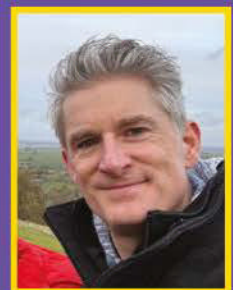
LANZAMIENTO: 1995
FORMATOS: VARIOS

SONIC R

LANZAMIENTO: 1997
FORMATOS: SATURN

LEGO STAR WARS: THE VIDEO GAME

LANZAMIENTO: 2005
FORMATOS: VARIOS



JON BURTON

» Uno de los fundadores de Traveller's Tales, fue el programador y codiseñador de *Mickey Mania*. Tras dejar su compañía en 2019, fundó 10:10 Games, estudio que acaba de terminar el juego *Funko Fusion*.



“EL PRODUCTOR NOS DEJÓ HACER LO QUE QUERÍAMOS”

JON BURTON



» [Mega Drive] Estos dichosos esqueletos eran capaces de causar mucho daño a Mickey si no andaba con cuidado.



► pero también terminó saliendo en otros sistemas (echa un ojo al cuadro inferior).

Mickey Mania estaba programado para ser lanzado a finales de 1993 para coincidir con el 65º cumpleaños de Mickey Mouse, pero esto no fue factible, ya que Traveller's Tales hubiera contado con menos de seis meses para diseñarlo. Así que se decidió dejar de lado el tema del aniversario y, en su lugar, se celebró reviviendo algunos de sus cortometrajes más importantes: siete cortos, desde los años 1928 hasta 1990, organizados en orden cronológico.

Según Jon, había más de 100 películas de Mickey Mouse para elegir cuáles se utilizarían como fuente de inspiración. “Vi horas y horas de dibujos de Mickey Mouse de los archivos de Disney y elegí las que eran diferentes y representativas de la evolución del personaje de Mickey”. El resultado fue un juego en el que no había dos mundos iguales: cada uno era único en todos los sentidos. Sólo permaneció inalterable el aspecto del protagonista.

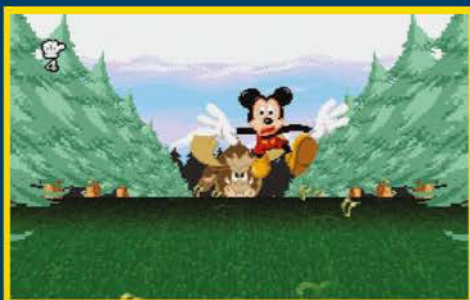
Al final, había seis mundos por explorar, cada uno dividido en varias secciones. En total se incluyeron alrededor de 25 niveles, aunque por desgracia para todos los que lo acabaron, el final del juego era bastante decepcionante.

No se incluyó ninguna secuencia especial, sólo una pantalla con un Mickey sonriendo acompañado de las palabras “¡Bien hecho, Mickey!”. También se dejaba ver un breve mensaje de felicitación, un repaso a todos los enemigos y los clásicos créditos, al final de los cuales se podía leer: “¡Si te gusta este juego, cómpralo dos veces!” Según Jon, este final tan desangelado no se debió a limitaciones de tiempo o falta de espacio en el cartucho, sino más bien a una decisión deliberada, dado que “como no había historia a lo largo del juego, creímos que con incluir ese final era suficiente.”

En cuanto al desarrollo de la aventura, *Mickey Mania* era un título clásico, siguiendo la estela de juegos como *Castle of Illusion*. Mickey podía correr, efectuar saltos, lanzar canicas a los enemigos y saltar sobre ellos. De vez en cuando, también debía interactuar con objetos como mesas, manzanas o macetas y resolver sencillos puzzles. Aparte de eso, también estaban los elementos ineludibles de cualquier título de este estilo como plataformas que desaparecían, escaleras que se convertían en pendientes resbaladizas y la típica fase motorizada, en este caso un “paseo” en vagoneta en un nivel muy breve de scroll automático lleno de sierras y otros peligros. Esta fase era mucho más corta que las demás, lo cual según Jon se debió a que todos los niveles tenían que tener la misma longitud por razones técnicas. Y como la

LAS CONVERSIONES

¿CÓMO LE FUE A MICKEY EN OTRAS CONSOLAS?



SNES

■ *Mickey Mania* también fue lanzado en Super Nintendo. Esta versión era algo más colorida que la original y tenía algunas mejoras gráficas en ciertas fases. Pero también mostraba un área de juego mucho más pequeña, incluyó menos efectos especiales, se recortaron niveles y melodías, los tiempos de carga eran mucho más largos... Una conversión que fue un desastre en toda regla.



MEGA-CD

■ Poco después del lanzamiento original, *Mickey Mania* también fue a parar al periférico de Mega Drive. El juego era muy similar, si bien se incorporó a un enemigo inédito, las batallas contra jefes se expandieron levemente y las voces y la banda sonora gozaban de una mayor calidad. En cambio, los tiempos de carga eran un poco más largos, pero no tanto como los de la citada entrega de SNES.



PLAYSTATION

■ Los usuarios de PlayStation tuvieron que esperar más tiempo para disfrutar de *Mickey Mania*, que fue rebautizada en Europa como *Mickey's Wild Adventure*, versión que se lanzó en 1996. Pero valió la pena la espera, ya que esta es, con mucho, la mejor entrega del juego: gráficos más coloridos y con más detalle, fondos poligonales en las persecuciones en 3D, mejor banda sonora... Un lujo.

ASÍ SE HIZO MICKEY MANIA

SIN MICKEY

¿QUÉ PASÓ CON MICKEY MANIA 2?

■ Al terminar *Mickey Mania*, Jon Burton comenzó a trabajar en la continuación, que iba a mantener el concepto original de viajar en el tiempo:

el primer escenario se habría ambientado en el Oeste, basándose en el cortometraje de 1934 *Two-Gun Mickey*, que, al igual que *Steamboat Willie*, habría comenzado en blanco y negro para pasar después a la era del Technicolor a medida que avanzaba el nivel. La jugabilidad también se habría mantenido casi inalterable, pero con un mayor número de rompecabezas que utilizarían un suministro ahora ilimitado de canicas, objetos que ganarían en importancia en esta secuela. También se integrarían coleccionables adicionales, como letras MICKEY ocultas, un efecto de fondo 3D más trabajado, transiciones suaves de día/noche dentro de un nivel (con detalles como la aparición de luciérnagas revoloteando por las farolas), una nueva mecánica de columpiarse en ciertos elementos de los fondos y una nueva fase en 3D.

El juego incluso habría incluido un nivel similar al de un shooter en primera persona, para el cual Jon ya había desarrollado la tecnología necesaria para poder recrearlo en Mega Drive. Sin embargo, el desarrollo de *Mickey Mania 2* se paralizó en favor del juego oficial de la película CGI de Pixar *Toy Story*, el cual utilizó los nuevos efectos que estaban concebidos para *Mickey Mania 2* incluyendo el fantástico nivel en primera persona. La decisión de cambiar de rumbo fue la correcta: *Toy Story* se convirtió en un gran éxito de ventas. Pero, aun así, es una pena que dicha secuela del famoso ratón de Disney nunca llegara a concretarse.



■ [Mega Drive] Gracias a Jon podemos disfrutar de estas pantallas de la beta del juego.



■ [Mega Drive] En estas fases fantasmales, la visibilidad era muy reducida. Y en la entrega de PS1, dichos fantasmas eran transparentes.

velocidad a la que se desarrollaba este nivel era mucho más rápida, sólo duraba unos 20 segundos, a pesar de que en términos de tamaño era tan extenso como el resto de fases que había en la aventura.

Así que no era un plataformas especialmente original en lo relacionado con su planteamiento, pero ofrecía un exigente grado de desafío. Aunque había tres niveles de dificultad (el más fácil sólo permitía jugar los primeros cinco mundos), el juego podía llegar a ser realmente frustrante en algunas secciones, especialmente su mundo final, debido en gran parte a que su detección de colisiones era muy sensible. Jon asume toda la responsabilidad por esto, afirmando que "¡creo que simplemente hice el juego demasiado difícil!". Al menos es cierto que fue la primera vez que se representaba la "muerte" de Mickey. Un aspecto que, según Jon, sorprendentemente no fue un problema. "Trabajamos con un productor de Disney que nos dejó hacer lo que queríamos con el diseño del juego". Incluso bromeó considerando vender camisetas con el eslogan "¡Matamos a Mickey Mouse!".

Había un total de 14 tipos de enemigos distintos, todos relacionados con los cortometrajes de las películas de Mickey. También había cinco jefes, aunque sólo Pete suponía un verdadero desafío. Los otros eran una máquina que escupía cajas y bombas, el Doctor Loco, una araña gigante y un alce del que sólo podíamos huir desesperadamente.



■ [Mega Drive] Ciertos niveles, como este de la imagen, eran verdaderamente impactantes.

Mickey Mania podría parecer un juego como cualquier otro en cuanto a su desarrollo, pero su envoltorio era impactante.

Esto se debió en parte a que, al igual que sucedió con *Aladdin*, la animación de todos los personajes provino directamente de la fuente. "La animación de los personajes vino de una empresa que Disney aprobó llamada Creative Capers. Nos proporcionaron dibujos para cada fotograma de animación, los cuales después escaneamos y coloreamos. Los fondos fueron copiados y elaborados a partir de las películas por nuestra artista interna Beverly Bush," nos cuenta Jon. "Intentamos mantenernos lo más cerca posible del contenido de las películas. Y, obviamente, Disney tenía pautas estrictas en cuanto al aspecto de los personajes". En total, alrededor de 1.500 fotogramas de animación terminaron siendo utilizados por Traveller's Tales, ¡350 de los cuales fueron a parar al propio Mickey Mouse!

Como resultado, no sólo los movimientos eran increíblemente fluidos, sino que también se incorporaron gráficos muy avanzados: fuego muy bien recreado, impactantes

“TODAVÍA ME GUSTA, ES DE LO MEJOR QUE HICE”

JON BURTON



» [Mega Drive] Puede parecer alegre, pero esta araña nos mataba de un golpe. Sólo podíamos huir de ella con la ayuda de un escarabajo.



» [Mega Drive] Si éramos lo suficientemente buenos, podíamos habilitar la fantástica fase de bonus del torneo.

► efectos de partículas y físicas realistas con huesos de esqueletos rebotando por los fondos, cuerdas balanceándose suavemente desde el techo o relojes completamente animados, con manecillas giratorias y péndulos oscilantes. También había efectos de perspectiva impresionantes como rotaciones y escalados que rara vez se veían en Mega Drive. Todos ellos eran trucos ópticos, como las grúas en el primer mundo que parecían girar a través de la imagen. O la entrada de la casa del primer nivel de los fantasmas, que parecía totalmente en 3D. Unos efectos creados de manera artesanal, con animaciones prehechas y reproducidas con acierto. El efecto de la entrada de la casa se consiguió colocando franjas verticales de sprites que se superponían a medida que nos acercábamos, dejando de lado los cálculos poligonales para los cuales la CPU de la consola de Sega era demasiado lenta. Sin embargo, lucían lo suficientemente bien como para engañar a nuestros ojos y dar la impresión de que Mega Drive era capaz de ir mucho más allá de las limitaciones establecidas por su hardware.

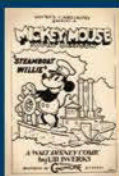
De todos estos efectos gráficos, hubo dos en particular que llevaron a Jon Burton a la cúspide de la programación en Mega Drive. Primero, la increíble fase en 3D del alce del segundo nivel de *Moose Hunters*, en el que dicho animal nos perseguía. Mickey corría hacia la pantalla con una cara de susto realmente impagable, esquivando obstáculos y recogiendo manzanas que le daban energía, mientras el escenario se desplazaba suavemente con un conseguido efecto 3D.

GRAN LEGADO

STEAMBOAT WILLIE

1928

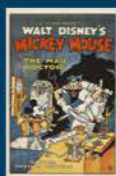
■ *Steamboat Willie* está considerado como la primera aparición de Mickey Mouse. Fue una de las primeras películas animadas en sincronizar sonido e imagen, y también mostraba a Mickey bailando y silbando, imagen que ha servido de opening para la mayoría de las producciones de Walt Disney Animation Studios desde 2007.



THE MAD DOCTOR

1933

■ El arte de *The Mad Doctor* se usó para la carátula de *Mickey Mania*. Esta película en blanco y negro de siete minutos se centra en el Dr. XXX, quien ha secuestrado a Pluto con el fin de trasplantar su cabeza al cuerpo de un pollo. Es una experiencia surrealista que, a diferencia del juego, al final resulta ser sólo una pesadilla.



MOOSE HUNTERS

1937

■ El film de 1937 *Moose Hunters* no debe confundirse con *The Moose Hunt*, aparecido seis años antes, el cual vio nacer a Pluto. En *Moose Hunters*, Mickey viaja junto a Goofy y Donald, tratando de hacer todo lo posible para dar caza a un alce de lo más escurridizo. Una película histórica.



LONESOME GHOSTS

1937

■ Al igual que en *Moose Hunters*, *Lonesome Ghosts* se muestra en el juego de manera muy diferente a la versión original. En los dibujos, Mickey, Donald y Goofy son atraídos a una casa embrujada por cuatro fantasmas que quieren tomarles el pelo. Una especie de “precuela” de *Los Cazafantasmas*.



Según Jon, para lograr esto se emplearon muchos trucos: el suelo curvado, por ejemplo, no utilizaba ningún cálculo complejo, sólo un cambio de color muy bien sincronizado en franjas de píxeles que se repetían constantemente. Estas franjas consistían en una plantilla gráfica curva cuyos píxeles individuales cambiaban de color en un orden muy específico, simulando el efecto de movimiento cuando estas franjas se apilaban una sobre otra, aunque en realidad nada se movía!

Otro efecto sensacional de *Mickey Mania* era el que se dejaba ver en la famosa torre 3D que rotaba de forma similar a lo recreado en el clásico de Hewson *Nebulus*. Una torre que giraba mientras avanzábamos y que presentaba escaleras texturizadas, una superficie de piedra que parecía contar con bump mapping y demás elementos. De hecho, este espectacular efecto consistía en una única animación pre-renderizada de 192 x 16 píxeles y 16 fotogramas, la cual tenía un movimiento unidireccional y algo de sombreado en ambos extremos. Toda la estructura de la torre y su rotación se lograban reproduciendo la animación hacia delante y hacia atrás, moviéndola y apilándola línea por línea, de modo que toda la rotación requiera de sólo 24 kilobytes de memoria.

Todo esto dio sus frutos y el título recibió excelentes críticas. En su número 26, *MEGA* otorgó al juego un 90%, afirmando que era "una aventura muy pulida y entretenida que encantará a los usuarios." Esa misma nota fue la que recibió por parte de *Computer & Video Games*, comentando que "*Mickey Mania* estaba destinado a ser uno de los mejores plataformas del año". En su edición de octubre del 94,



» [Mega Drive] Por diversas razones técnicas, este llamativo nivel duraba menos de 20 segundos.

American Game Players le valoró con un 96, mientras que a finales de ese año *Mean Machines Sega*, la revista oficial *Sega Magazine* y *SegaPro* puntuaron al título con sendos 87.

Estas críticas tan positivas fructificaron en unas ventas muy sólidas. Según Jon, "la última cifra que me llegó es que la versión de Mega Drive alcanzó las 400.000 unidades vendidas, mientras que en global se alcanzaron los 2,5 millones". Una secuela estaba prevista para que apareciera poco después, y Jon trabajó para mejorar más si cabe su aspecto técnico, pero luego surgió un tema más interesante. "Disney Interactive nos preguntó si queríamos realizar el juego oficial de la nueva película generada por ordenador en la que ellos y Pixar estaban trabajando: *Toy Story*. Todos decidimos rápidamente que este sería un proyecto mejor que *Mickey Mania 2*".

Hacerse con *Mickey Mania* en nuestros días no es sencillo, ya que no ha habido relanzamientos. Pero si tienes la oportunidad, prueba esta maravilla porque aunque su desarrollo no es especialmente original, su aspecto gráfico es impresionante. Un acabado igual de increíble que el recreado en títulos tan



» [Mega Drive] En el primer nivel de los alces, dichos animalitos no paran de atacarnos durante toda la fase.

impactantes como *Thunder Force 4* o *Rocket Knight Adventures*.

Echando la vista atrás, realmente no hay mucho que Jon cambiaría de su juego. En 2017, lanzó una versión *Director's Cut* de *Sonic 3D*, otro título que diseñó, donde corrigió muchos de los problemas del original. Cuando le preguntaron si consideraría hacer algo similar con *Mickey Mania*, respondió que "podría hacer perfectamente una versión *Director's Cut*, pero no creo que hubiera mucho que cambiar. En general, fue un título muy bien recibido, mientras que *Sonic 3D* no acaparó críticas tan favorables. Si los usuarios enviaran sugerencias sobre posibles cambios, ciertamente las consideraría". Lo único que Jon sí que modificaría sería el número de canicas disponibles para Mickey, ya que reconoce que había muy pocas en el original, y todo se volvía increíblemente difícil cuando había que arreglárselas sin ellas.

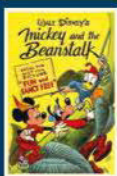
En cualquier caso, se siente muy orgulloso de lo que hizo con *Mickey Mania*, hasta el punto de que "todavía lo juego de vez en cuando: es de los cinco mejores que he diseñado". ✨

LAS PELÍCULAS EN LAS QUE SE BASÓ MICKEY MANIA

MICKEY AND THE BEANSTALK

1947

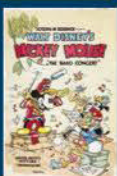
■ *Mickey And The Beanstalk* no es una película independiente, sino parte de una mezcla de largometraje de acción en vivo y animación llamada *Fun And Fancy Free*. Su primera parte trata sobre Bongo, quien escapa de su circo, y la segunda presenta a Mickey, Donald y Goofy subiendo por un gigantesco tallo de habichuelas.



THE BAND CONCERT

1935

■ El nivel de bonificación de *Mickey Mania* está basado en el cortometraje de 1935 *The Band Concert*, en el que Mickey, como maestro de ceremonias, intenta desesperadamente dirigir una banda muy distraída. No sólo fue la primera película de Mickey Mouse en color, sino también una obra maestra técnica, con un despliegue increíble.



THE PRINCE AND THE PAUPER

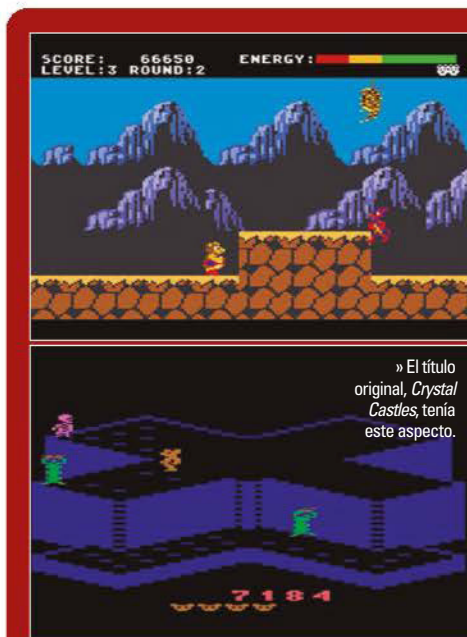
1990

■ La única película medianamente moderna que aparece en *Mickey Mania*, la cual está basada en la novela homónima de Mark Twain. La historia gira una vez más en torno al trío de Mickey, Donald y Goofy, aunque de ellos sólo Mickey permanece en el juego. Esta película sirve para dar vida al gran final de *Mickey Mania*.





ASÍ DE BONITO ES EL ATARI 7800+



» El título original, *Crystal Castles*, tenía este aspecto.

BENTLEY BEAR'S CRYSTAL QUEST

■ Qué mejor forma de estrenar esta consola que con un título completamente nuevo como es *Bentley Bear's Crystal Quest*, la continuación de un clásico como *Crystal Castles*. ... aunque no tiene nada que ver con él. Sí, porque en este caso se trata de una aventura plataforma al más puro estilo *Super Mario Bros* bastante amena y colorida.

Después de sufrir algún que otro pequeño retraso, al fin ya es posible hacerse con la nueva Atari 7800+, una consola que destaca por su elegante diseño, compatibilidad tanto con los cartuchos de la máquina original como del modelo 2600 y por su mando inalámbrico. **TEXTO DE SERGIO MARTÍN**

Si recientemente hemos podido disfrutar con esa gran máquina que es The Spectrum, dentro de nada (de hecho, es muy posible que cuando leas estas líneas ya esté disponible) vamos a hacer lo propio con Atari 7800+. Una especie de versión Mini de la consola de Atari que va a gozar de un tamaño algo más reducido que la original

(es aproximadamente un 20% más pequeña), pero conservando intacto su diseño original del modelo que llegó a Europa, el cual difería ligeramente del mismo norteamericano.

Una de las características más importantes del Atari 7800+ es que es totalmente compatible tanto con los cartuchos de esta misma consola como, también, con la inmensa mayoría de los destinados al modelo 2600.

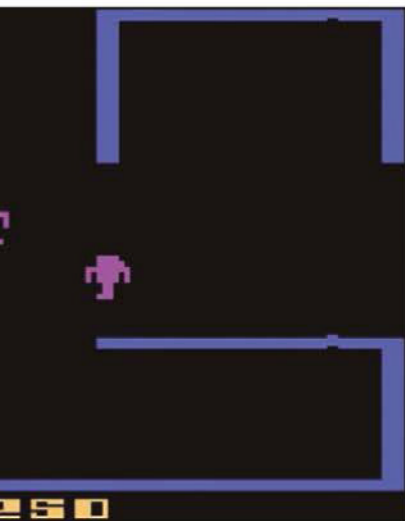


JUEGA COMO QUIERAS

■ De serie, Atari 7800+ viene con un mando CX78+. Una versión más moderna y totalmente inalámbrica del control pad que acompañó a la consola en su desembarco en Europa y que era muy diferente del joystick presente en el

modelo americano. Sin embargo, esta consola también es compatible con los famosos paddles CX30+ y el joystick CX40+, así que puedes decidir jugar con el mando que más te guste en función de cada título.





» El diseño de esta máquina es magnífico, ¿no te parece?

ASÍ DE BONITO ES EL ATARI 7800+



» Así de espectacular es la versión de prensa del Atari 7800+: ¡es lo más impresionante que hemos visto en mucho tiempo!

JUEGOS COMPATIBLES

■ Atari 7800+ es compatible con los títulos de la consola original así como con los cartuchos del modelo 2600... o, al menos, con un buen número de ellos, ya que existen algunos títulos que no lo son. Pero además de esto, también es posible disfrutar en esta nueva consola de todos los juegos que forman parte de la plataforma Atari+, algo que también es extensible a los periféricos.



» La mayoría de los juegos que hemos probado siguen siendo muy disfrutables, sobre todo los deportivos como Epyx Games.

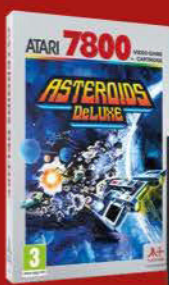
Una emulación que se basa en el software de código abierto Stella y ProSystem para asegurar la mayor fidelidad, fluidez y compatibilidad posible.

En cuanto a sus funciones y cambios más notables, esta nueva versión del clásico Atari 7800 incluye un modelo moderno e inalámbrico del control pad de dos botones CX78+, así como salida HDMI para conectar la consola a las pantallas actuales sin problemas y un puerto USB-C para enchufarla a la red. Pero también presenta otros pequeños cambios y mejoras tanto externas como internas: integración de un Rockchip 3128 SOC, un socket para cartuchos algo más grande para facilitar la conexión y desconexión de estos, posibilidad de jugar en formato widescreen y demás mejoras de calidad de vida similares.

¿Y qué es lo que vamos a encontrar en el interior del pack del Atari 7800+? Pues más o menos lo esperado: la propia consola, un mando inalámbrico CX78+, un cable HDMI, el cartucho *Bentley Bear's Crystal Quest* y un cable USB-C. Una máquina del todo imprescindible para los amantes de la cultura retro gaming en general, y que estará disponible a partir del 15 de diciembre en la mayoría de tiendas especializadas y grandes almacenes a un precio recomendado de 119,99 euros. ✱

NUEVOS CARTUCHOS

■ Además de *Bentley Bear's Crystal Quest*, van a llegar otros nueve cartuchos completamente nuevos con sus respectivas (y preciosas) cajas. Son todos estos que te dejamos aquí.



Asteroids Deluxe amplía la experiencia del original con nuevas mecánicas de juego y opciones para dos jugadores.



Bounty Bob Strikes Back, secuela de *Miner 2049er*, llega con 10 cuevas extra creadas por el talentoso Robert DeCrescenzo.



Berzerk y su nueva versión lleva toda la jugabilidad, adicción y la emoción de la recreativa original al 7800+.



Caverns of Mars ha sido diseñado para Atari 2600+ e incorpora nuevos desafíos así como la opción de guardar la partida.



Epyx Game Collection es un cartucho para 2600+ que incluye tres títulos: *Summer Games*, *Winter Games* y *California Games*.



Frenzy, la continuación de *Berzerk*, nos mete de lleno en otra odisea arcade de ciencia ficción realmente frenética.



M Network Collection reúne cuatro títulos tan queridos como *Armor Ambush*, *Astroblast*, *Frogs and Flies* y *Star Strike*.



RealSports Collection presenta 7 juegos deportivos como *Baseball*, *Football*, *Volleyball*, *Basketball*, *Soccer*, *Tennis* y *Boxing*.



Space Duel llega a Atari 7800+ con sus increíbles gráficos vectoriales y modo para dos jugadores simultáneos.

COLECCIONANDO...

PLAYSTATION SHMUPS



Saturn es bien conocida por su amplia gama de excelentes shooters, pero la biblioteca de shoot'em ups de PlayStation tampoco está mal. Aquí tienes una selección de los mejores títulos de este estilo que puedes conseguir ahora mismo... si tienes dinerito fresco, claro.

Texto de Darran Jones



» [PlayStation] El primer jefe de Gradius Gaiden es increíble, ¡y después mejoran!

UNA GRAN OPCIÓN DE COMPRA

GRADIUS GAIDEN

DESARROLLADOR:

KONAMI

FECHA:

1997

■ A pesar de la popularidad de la serie *Gradius* de Konami, de inicio la entrega *Gaiden* de PlayStation fue exclusiva para Japón. Una verdadera lástima, porque fue una gran adición a la serie, con cuatro naves para elegir, fantásticos guiños a los primeros juegos de *Gradius* y unos jefes muy desafiantes. Aunque mantenía el nivel de dificultad característico de la serie, este se suavizaba gracias al modo para dos jugadores, una rara avis en esta saga. Sin duda, es uno de nuestros shooters favoritos de PlayStation. Curiosamente,

los precios de este shooter son muy diversos. Hemos visto copias del original con precios que van desde los 20€ hasta 95€, siendo los 50€ o 55€ lo más común. Y la versión reeditada, a pesar de tener un borde blanco bastante feo

en su portada, se vende por un precio similar. Si no puedes jugar a títulos japoneses de PS1, *Gradius Gaiden* también está disponible en el *Gradius Collection* de PSP, que incluye otros cuatro juegos y rara vez cuesta más de 30€ en las tiendas online.



DOBLE IMPACTO

Konami lanzó varias colecciones de dos títulos para PlayStation

■ El famoso desarrollador japonés lanzó un cuarteto de colecciones que incluían algunos de sus shooters más icónicos tanto para PlayStation como para Saturn. *Gradius Deluxe Pack* reunía excelentes ports de *Gradius I* y *II*, mientras que el *Detana Twinbee Yahho Deluxe Pack* integró *Twinbee Yahho!* y *Detana!! Twinbee*. El *Parodius Deluxe Pack* incluía los dos primeros juegos arcade de la excéntrica serie de Konami; y el *Salamander Deluxe Pack Plus* a *Salamander*, el renovado *Lifeforce* y *Salamander 2*. Los cuatro packs son relativamente económicos, con la excepción del *Salamander Deluxe Pack Plus*, que nunca fue reeditado. Si quieres aún más shoot'em ups de Konami, puedes buscar el *Konami Arcade Classics*, que incluye diez éxitos arcade, entre ellos los shooters *Scramble*, *Super Cobra*, *Time Pilot* y *Gyruss*. Además, encontrarás varios shooters de MSX como *Gradius*, *Parodius* y *Super Cobra*, repartidos en las tres compilaciones de *Konami Antiques MSX Collection* para PS1. Curiosamente, en Saturn sí que entraron 30 juegos en un solo disco en el llamado *Ultra Pack* de esta misma colección de títulos de MSX.





» [PlayStation] Harmful Park está lleno de secuencias tan extravagantes como esta de aquí.



» [PlayStation] Sí, lo que ves es un cocodrilo disparando proyectiles por su boca.

UN DURO GOLPE PARA TU BOLSILLO

HARMFUL PARK

ESPERA PAGAR
+540€
JAP

DESARROLLADOR:
FECHA:

SKY THINK SYSTEM
1997



■ Cualquiera que tenga un mínimo interés en los shoot'em ups de PlayStation conocerá perfectamente el gran *Harmful Park*. Con su imaginativo arsenal, grotescos jefes finales, un estilo artístico dulce como el azúcar y una alegre ambientación en plan parque de atracciones, esta obra es sin lugar a duda uno de los shooters más atractivos de esta consola: nos recuerda mucho a otros cute'em ups como las series *Parodius* y *Cotton*. Su desarrollador, Sky Think System, puso toda la carne en el asador a la hora de dar vida a esta producción y el resultado fue un juego tan divertido como desafiante, con power-ups graciosísimos y mucha comedia visual. Lamentablemente, fue el último título que hizo el estudio, pero es todo un juegazo. La combinación entre calidad y escasa disponibilidad hace que *Harmful Park* no sea precisamente barato. Aunque normalmente se vende por 600€, hemos visto copias a precios tan "bajos" como 515€ y tan elevados como 875€ (nuevo y precintado). Una alternativa más económica es comprar una copia digital en la tienda PSN de PS3, aunque esta labor es más complicada de llevar a cabo actualmente.



» [PlayStation] Los jefes en G-Darius son magníficos. Son de un tamaño descomunal y muy complicados.



» [PlayStation] En G-Darius se podían divisar hasta dinosaurios, todo un reclamo en su época.

PESCA ESPACIAL

G-DARIUS

ESPERA PAGAR
+30€
PAL

ESPERA PAGAR
+47€
USA

ESPERA PAGAR
+24€
JAP

DESARROLLADOR:
FECHA:

TAITO
1998



■ Aunque muchos de los shooters presentados aquí son exclusivos de Japón, algunos lograron llegar a nuestras fronteras. *G-Darius* es uno de esos juegos y un excelente ejemplo de cómo adaptar una clásica serie 2D a las tres dimensiones, siendo además uno de los mejores títulos de la saga. Además, introdujo el sistema de beam-dueling, que añadía un toque original a las batallas contra los jefes, teniendo que contrarrestar sus potentes láseres con el de nuestra nave. Las copias PAL de *G-Darius* pueden encontrarse por 30€ sin manual, y pueden alcanzar los 70€ en estado impecable. La versión USA suele llegar a un máximo de 47€, mientras que la japonesa puedes encontrarla más barata, por unos 24€.

DISPAROS CON ESTILO

R-TYPE DELTA

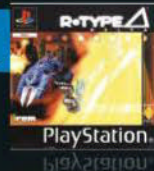
ESPERA PAGAR
+34€
PAL

ESPERA PAGAR
+147€
USA

ESPERA PAGAR
+65€
JAP

DESARROLLADOR:
FECHA:

IREM
1998



■ Al igual que *G-Darius*, *R-Type Delta* es otro shooter que pasó de las 2D a las 3D de manera fabulosa y llegó también a territorio occidental. El cuarto juego de la serie sorprendió por su enfoque algo más "estratégico" gracias a la introducción del dose system, que permitía cargar energía al fulminar rivales con el módulo force. Una vez cargado, podíamos desatar un ataque devastador que causaba gran daño a los enemigos o, en cambio, mantenerlo cargado para aumentar el daño del force y obtener así una mayor cantidad de puntos. Esto añadía un desafío adicional a un juego ya de por sí difícil, mientras que la inclusión de tres naves únicas garantizaba una gran rejugabilidad. El precio del juego PAL llega hasta los 80€ en estado impecable, la versión japonesa puede encontrarse por unos 65€, y la edición americana se mueve entre los 145€ y los 230€.



» [PlayStation] Estas monstruosidades acuáticas nos recuerdan a los peces de R-Type II.



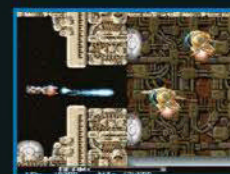
» [PlayStation] Este es sólo un jefe de mitad de nivel, pero aun así es muy difícil de abatir.

MÁS SHOOTERS DE IREM

Otras recomendaciones interesantes.

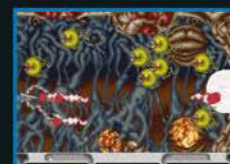
R-Types

■ Si te apetece algo más desafiante (si cabe), Irem lanzó los dos primeros juegos arcade de su saga más famosa en la consola de Sony. Además de ser ports realmente buenos, esta colección incluyó una gran cantidad de extras interesantes que hicieron las delicias de los seguidores de esta franquicia y que mostraban el diseño de sus niveles, modelos de naves y mucho más. Las tres versiones (PAL, USA y JAP) tienen precios razonables, menos de 50€.



Arcade Gears: Image Fight & X Multiply

■ Estos shooters son excelentes. *Image Fight* es un shoot'em up de scroll vertical que incluye cuatro opciones de velocidad y módulos similares al force de *R-Type*, mientras que *X Multiply* comparte un tema biomecánico similar al de *R-Type*, y permite controlar dos tentáculos que pueden usarse para proteger la nave. Aunque su precio mínimo es de 100€, están disponibles digitalmente de forma individual a través de la serie *Arcade Archives* a precios más razonables.



Gastos extra

■ Como siempre, si compras en tiendas extranjeras, asegúrate de estar al tanto de las tarifas de importación para evitar sorpresas.

Shmups.com

■ Además de ser una excelente fuente de información, shmups.com es un gran lugar para encontrar shmups raros a precios razonables.

Versiones japonesas

■ Muchos shoot'em ups japoneses son más baratos que sus equivalentes occidentales, y la mayoría no requiere entender el japonés para jugarlos.

Prueba PSN

■ Requiere de cierto esfuerzo, pero muchos de los juegos aún se pueden encontrar en la tienda de PS3, así que prueba en ella.

EL DOBLE DE DIVERSIÓN

THE RAIDEN PROJECT

DESARROLLADOR: SEIBU KAIHATSU
FECHA: 1995

■ Si buscas un par de grandes shooters, con *Raiden I* y *II* de Seibu Kaihatsu vas a dar en el clavo. Lanzado en exclusiva para PlayStation, ambos juegos son fantásticas conversiones de sus respectivos arcades y además incluyen extras interesantes. Ambos cuentan con modo Tate, opciones habituales como elección del nivel de dificultad y demás... ¡y una banda sonora compuesta por las versiones originales así como por otras melodías nuevas y remezcladas!

Lamentablemente, *The Raiden Project* es una colección que cada vez es más cara. La edición PAL puede alcanzar los 84€, mientras que la USA suele ser un poco más cara. En Japón, puedes comprar una edición original por unos 60€, y la reedición *The Best* por apenas 24€.



» [PlayStation] Nos encantan las explosiones, y las de *Raiden* son así de increíbles.



» [PlayStation] *Raiden II* es una notable secuela que ofrece toneladas de acción.

RAIDEN MEJORADO

Descubre por qué *Raiden DX* es mejor que *Raiden II*.

■ Si solo puedes comprar un juego de la saga *Raiden*, te sugerimos el port de PlayStation de *Raiden DX*, un shooter tremendo que mejora en varios aspectos a *Raiden II*. Esta versión alternativa incorpora numerosos modos de juego, siendo el más interesante el modo Entrenamiento, que es un nivel continuo con enemigos cada vez más difíciles. En dificultad Novice sólo se incluyen los primeros cinco fases, mientras que Expert presenta los ocho niveles completos (incluyendo un noveno nivel secreto). También hay opción para elegir la banda sonora, guardar repeticiones y muchos otros extras. Eso sí, las ediciones originales de este título exclusivo para Japón pueden superar los 120€, mientras que la reedición llega hasta los 70€... pero posee un apartado sonoro de menor calidad en general.



UN SHOOTER CARETE

ZANAC X ZANAC

DESARROLLADOR:
FECHA:

COMPILE
2001

ESPERA PAGAR
+165€
JAP



■ Justo antes de declararse en bancarrota, Compile lanzó esta fantástica colección de shooters. *Zanac* es un port fiel del juego que dio origen a la serie *Aleste* e incluye la entrega original de Famicom Disk, la versión de NES y una nueva edición que presenta una mayor dificultad y armamento mejorado. Y a esto se une un modo Edición y un modo Score Trial. El resto de la colección está dedicado a *Zanac Neo*, un fabuloso título que sirvió como despedida para la serie *Aleste* (antes de que M2 lanzara una nueva entrega)... y para Compile, dado que fue uno de sus últimos títulos antes de que la compañía cerrara en 2003. Por desgracia, esta recopilación llamada *Zanac X Zanac* es otro shoot'em up carete, y es complicado encontrarlo por menos de unos 165€.



» [PlayStation] Es increíble cómo Compile logró que la NES original manejara tantos sprites al mismo tiempo.



» [PlayStation] *Zanac Neo* fue un final digno para la serie *Aleste* gracias a sus excelentes power-ups.

EL SHOOTER DE SQUARESOFT

EINHANDER

DESARROLLADOR:
FECHA:

SQUARESOFT
1997

ESPERA PAGAR
+42€
JAP

ESPERA PAGAR
+168€
USA



■ Conocida sobre todo por sus RPG, Squaresoft experimentó con una increíble cantidad de géneros en PlayStation, incluyendo los shooters. Su único título dentro del género fue *Einhandler*, un juego bastante destacado que incluyó una gran variedad de armas, una magistral banda sonora de estilo techno y diseños de jefes muy imaginativos. Dentro del arsenal que podíamos emplear encontrábamos lanzamisiles, escopetas, lanzagranadas e incluso una espada láser. El versátil brazo mecánico de la nave permitía colocar estas armas (conocidas como gunpods) por encima o por debajo de la misma, lo que añadía un toque estratégico. Por desgracia, *Einhandler* nunca recibió un lanzamiento PAL, por lo que la opción más económica es buscar una copia japonesa cuyo precio se sitúa en unos 42€. La versión americana es mucho más cara, con precios desde 168€, pero no vale la pena hacerse con esta versión en inglés ya que no hay barrera idiomática de ningún tipo.



» [PlayStation] Durante los duelos contra los jefes finales, la cámara varía de ángulo para dotar de mayor intensidad y vistosidad a las batallas.



» [PlayStation] *Einhandler* cuenta con una historia bastante decente, algo normal considerando que es un juego de Squaresoft.



» [PlayStation] Vale la pena contemplar el modo Demostración para aprender ciertas técnicas y trucos.

ANÓTATE UN TANTO

DODONPACHI

DESARROLLADOR:
FECHA:

SPS
1998

Aunque su predecesor también está disponible en la consola de Sony, optamos por el muy superior *DoDonPachi* para así incluir algún juego de CAVE en este reportaje. Es un shooter magnífico que terminó siendo bastante influyente dentro del género gracias a sus intensos combates con balas por todas partes, notable armamento y un "upgrade" del Get Point System. La popularidad del original arcade hizo que rápidamente fuera convertido tanto a Saturn como a PlayStation, siendo ambas versiones muy buenas. La de PlayStation suele ser la opción preferida por muchos debido a que es más parecida al arcade original, con tiempos de carga más rápidos, pequeños trucos similares a los de la versión coin-op, mejor sonido e incluso la opción de poder reducir el frenético ritmo del juego. *DoDonPachi* nunca estuvo disponible fuera de Japón y su pedigrí sigue siendo considerable. El juego es más barato que el de Saturn y suele costar unos 72€.



» [PlayStation] Taito lo hizo muy bien llevando sus sagas de shooters de las 2D a las tres dimensiones.

UN BUEN SHOOTER

RAYSTORM

DESARROLLADOR:
FECHA:

TAITO
1997

Aunque nunca recibió un port de *RayForce* como sí se dio en Saturn, PlayStation albergó sus dos secuelas en 3D. Ambas son shooters sólidos, pero si sólo quieres una, te recomendamos el excelente *RayStorm*. Aparte de los nuevos gráficos 3D, *RayStorm* es muy similar a *RayForce* desde el punto de vista jugable, ya que prescinde de los power-ups tradicionales en favor de los láseres "lock-on", que se pueden mejorar y ampliar recolectando cristales de colores. También introduce un nuevo Hyper Laser mejorado que causa aún más daño cuando se carga. Además de la versión arcade, las conversiones para consolas incluyen un nuevo modo Extra que presenta varios cambios, como mejoras visuales y jefes más duros. Las versiones PAL varían entre 35€ y 120€, mientras que la versión americana puede llegar hasta los 95€. Hay numerosas ediciones japonesas, siendo la más atractiva una versión que incluye ambas secuelas en 3D por 60€, lo que la convierte en la mejor opción.



» [PlayStation] Hay tres naves diferentes que puedes usar en *DoDonPachi*, y como era de esperar, cada una tiene sus propias fortalezas y debilidades.

ESPERA PAGAR
+72€
JAP



UNA LECCIÓN DE HISTORIA

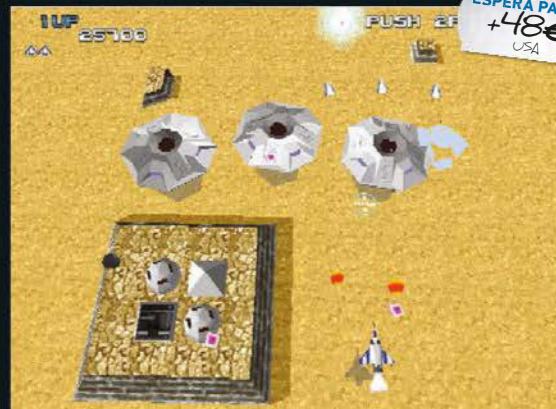
XEVIOUS 3D/G+

DESARROLLADOR:
FECHA:

NAMCO
1997



Esta colección gozaba de una buena relación calidad-precio cuando apareció, y hoy en día sigue siendo una buena compra. Además de los ports de *Xevious*, *Super Xevious* y *Xevious Arrangement*, lo más destacado de la colección es, posiblemente, *Xevious 3D/G+*, una conversión de *Xevious 3D/G* que sufre de ciertas ralentizaciones pero presenta bonitos gráficos en HD y unos excelentes power-ups. Los cuatro ports arcade son muy buenos, e incluye numerosas opciones como tablas de "high scores" y modos Tate. Hoy en día, esta colección alcanza precios de 65€ en el mercado PAL y un PVP similar en las ediciones USA. La versión japonesa es la mejor opción, ya que generalmente está disponible por menos de 24€.



» [PlayStation] Visualmente es un poco más sencillo en comparación con otros shooters de PlayStation, pero aún así nos gusta la estética de *Xevious 3D/G+*.

LA DIMENSIÓN 3D

Otros shooters 3D de Namco

Galaga: Destination Earth

Esta es una interesante versión de la veterana serie de Namco. Es un poco genérica en cuanto a mecánicas se refiere, pero hay muchos momentos a lo largo del juego verdaderamente épicos. El título no fue lanzado en Japón, pero es extremadamente barato en su versión PAL y de hecho rara vez supera la barrera de los 12€.

Starblade Alpha

Este shooter sobre raíles puede no ser considerado como tal por ciertos usuarios, ¡pero queríamos incluirlo! Es un port poco espectacular que, aparte de las nuevas texturas, no ofrece mucho más que el juego original de coin-op. La versión PAL no vale los 120€ que suelen pedir por ella, así que busca la versión japonesa, que rara vez supera los 24€.



Zodiac

» **COMPAÑÍA:** Tapwave » **AÑO:** 2003

» **PRECIO:** 299 dólares (Zodiac 1) - 399 dólares (Zodiac 2)

En el mercado de las portátiles de principios de este siglo, Game Boy Advance dominaba con puño de hierro sin contar apenas con competencia alguna. Pero a pesar de este panorama, hubo compañías como Tapwave que quisieron probar suerte con diferentes dispositivos que trataron de ofrecer características diferentes a las integradas en la consola de Nintendo. Dicha empresa lanzó en noviembre de 2003 Zodiac, una portátil que contaba con las funcionalidades de una PDA (con PalmOS incluido), así como con capacidad para reproducir música y vídeo. Pero su verdadero as en la manga era su poderío técnico, dado que era capaz de mover juegos como *Tony Hawk's Pro Skater 4* o *Duke Nukem Mobile*.

La crítica recibió con agrado esta nueva consola pero, a pesar de ello, no terminó de cuajar debido a dos problemas principales. Por un lado estaba la distribución de la máquina, que estaba lejos de ser la ideal. Y luego se encontró con una fuerte competencia, ya que al dominio inicial de GBA se unieron después tanto Nintendo DS como PSP... y eso sin contar con N-Gage, la cual se lanzó al mismo tiempo que la propia Zodiac. ✱



SU MEJOR JUEGO

SpyHunter

No se lanzaron demasiados títulos para Zodiac en formato físico, y menos aún que demostraran su gran capacidad técnica. Por fortuna, juegos como *SpyHunter* ponían de manifiesto todo el poder de Zodiac, una conversión del original de PS2 que parecía mentira que pudiera correr en una portátil de esa época. Una auténtica gozada técnica que además presentaba un modo Misión dotado de siete niveles, y una modalidad más arcade que se acercaba más al estilo de la recreativa original.



ZODIAC SPECS

■ El modelo que aparece en imagen es el de Zodiac 2, consola que se comercializó junto con la Zodiac 1, versión que era más barata al tener menos RAM: 32 MB frente a los 128 MB de Zodiac 2.

PROCESADOR: 32-BIT MOTOROLA I.MX1 ARM9 CPU (200 MHZ)

CONEXIONES: BLUETOOTH, WIFI (OPCIONAL VÍA SDIO CARD)

BATERÍA: 1540 MH LITIO RECARGABLE

SONIDO: YAMAHA AUDIO COMPONENT, SALIDA ESTÉREO

PANTALLA: LCD DE 3,8 PULGADAS RETROILUMINADA Y TÁCTIL CON RESOLUCIÓN DE 480 X 320 PÍXELES

GRÁFICOS: ATI IMAGEON W4200 2D GRAPHICS ACCELERATOR, X-FORGE SOFTWARE 3D

RAM: 32MB (ZODIAC 1), 128MB (ZODIAC 2)

SISTEMA OPERATIVO: PALMOS 5

MEMORIA: MMC/SD CARD

HARDWARE HEAVEN: ZODIAC



CEDIDA POR
**EVAN
AMOS**



LA EVOLUCIÓN DE

RIDGE!

RACER

SUCESOR DE UNA LARGA LÍNEA DE RACERS ARCADE, RIDGE RACER LLEVÓ SUS DERRAPES A LAS SALAS COIN-OP Y DIO LUGAR A UNA GRAN CANTIDAD DE SECUELAS. LOS EXCREATIVOS DE NAMCO, JERRY MOMODA, MIKE FISCHER Y RYOTA TOYAMA, EXPLICAN LA EVOLUCIÓN DE LA SERIE RIDGE RACER.

TEXTO DE RORY MILNE



» [Arcade] Algunos elementos que se mostraban en los escenarios, como los puentes y los túneles, eran realmente llamativos en su época.

Para comprender de dónde viene *Ridge Racer*, primero debes saber que esta franquicia

proviene de dos sagas diferentes. Desde una perspectiva técnica, este racer de gráficos poligonales fue el resultado de una serie de simuladores de conducción avalados por Mazda que se presentaron en ferias japonesas.

El primero de ellos, *Eunos Roadster Driving Simulator*, apareció en 1989, y se basaba en una coin-op con tres monitores uno al lado del otro: los de la izquierda y la derecha estaban angulados para conseguir el efecto de una ventana curva. En 1992 llegaron dos sucesores aún más impresionantes llamados *Sim Road* y *Sim Drive*. Estas imponentes recreativas eran Mazda Roadsters reales con los juegos integrados en ellos. Al año siguiente, estas populares "atracciones" sirvieron como base para una versión de *Ridge Racer* (de 250.000 dólares) titulada *Full Scale* que, al igual que sus predecesores, incorporaba un Roadster y una pantalla frontal. Y en términos de jugabilidad, *Ridge Racer* fue una evolución de la larga lista de juegos de carreras de Namco como *Pole Position*, *Final Lap* y *Winning Run*.

El ex-product manager de Namco USA, Jerry Momoda, era un gran fan de las coin-op de Namco mucho antes de unirse a sus filas, después de haber trabajado en las divisiones arcade de Nintendo, Sega y Atari. Pero fue una versión en desarrollo de *Ridge Racer* lo que le convenció para unirse a la compañía. "Siempre tuve mucho respeto por Namco, cuyos juegos incluían varios de mis favoritos", reflexiona Jerry. "Me uní a Namco en 1993 como product manager en la nueva oficina de Namco América en San José, California. Me mostraron



"EL FUNDADOR DE NAMCO, EL SR. NAKAYAMA, ERA FAN DEL CINE. CREO QUE ESTA PASIÓN INFLUYÓ EN EL LOOK AND FEEL DE LOS JUEGOS DE NAMCO"

JERRY MOMODA

un adelanto de *Ridge Racer* y quedé muy impresionado. Era tecnología punta en 3D que incluía texture mapping y sombreado Gouraud, ¡y todo a 60 fps!".

A pesar de su ascendencia japonesa, Jerry (nacido en Estados Unidos) hablaba muy poco japonés, por lo que sus reuniones con Namco en Japón requerían de un traductor y largas jornadas de trabajo. Parte de su rol era usar su conocimiento sobre lo que estaba de moda en los arcades americanos para hacer sugerencias al equipo japonés de *Ridge Racer*, con el fin de asegurarse de que el nuevo juego de carreras de Namco pudiera competir contra los de Sega. "Mi contacto en Tokio era Kohei Teraoka, de la división internacional. Él era mi "intermediario" para el equipo de *Ridge*

» [Arcade] Efectuar derrapes para tomar las curvas cerradas es un aspecto esencial de *Ridge Racer*.



» Jerry Momoda fue product manager de Namco USA en *Ridge Racer*, *Ridge Racer 2y Rave Racer*.



» El ex director de marketing de Namco USA Mike Fischer trabajó en *Ridge Racer Type 4y Ridge Racer V*.



» El productor de Namco USA Ryota Toyama trabajó en *Ridge Racer 6y 7*.



» [Arcade] El ciclo día/noche de *Ridge Racer* fue un aspecto que le separó del resto de títulos similares de la época.

► *Racer* y todo el departamento de I+D", comenta Jerry. "Cuando los equipos tenían preguntas y sugerencias, él hacía la traducción. Cada día comenzaba con faxes de Kohei que iba respondiendo durante mi jornada, que era su noche. Alrededor de las seis de la tarde recibía una llamada de Kohei para discutir temas nuevos y urgentes. Eran días largos, pero disfrutaba mi trabajo. En aquel entonces, y antes de reflexionar sobre la evolución de la serie, solía pedir mejoras y cambios para añadir profundidad y rejugabilidad, ya que pensaba que *Ridge Racer* tenía un número de circuitos limitado para competir contra *Virtua Racing*".

El juego que Jerry veía cobrar vida incorporaba a un narrador muy entusiasta, una intro animada y un helicóptero sobrevolando las pistas. También contaba con un escenario que integraba zonas urbanas, montañosas y costeras. Parecía el sueño de un cineasta, lo cual Jerry entendía perfectamente. "El fundador de Namco, el Sr. Nakayama, estaba muy interesado en las películas y el cine, y en aquellos tiempos Namco poseía un estudio de cine", revela Jerry. "Creo que esta pasión influyó en el look & feel de los juegos de Namco. El escenario de *Ridge Racer* no era real y tenía áreas montañosas, algo que en Japón era popular en esa época. *Out Run* y *Virtua Racing* tuvieron un enfoque similar".



» [Arcade] Una de las mayores innovaciones de *Ridge Racer 2* fue su vista interior con retrovisor incorporado.



» [Arcade] Los helicópteros que sobrevolaban los circuitos marcaron tendencia.

A l margen de sus inspiraciones, *Ridge Racer* fue un éxito tremendo cuando se estrenó en los arcades en 1993.

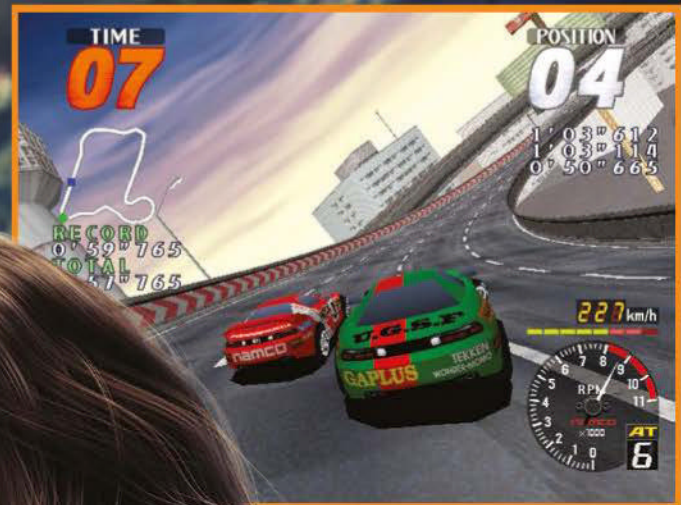
La idea de derrapar con coches deportivos por sinuosas carreteras de montaña que tanto gustaba a los nipones tuvo un atractivo global, y el sensacional apartado gráfico impresionó a miles de jugadores. Rápidamente se puso en marcha una secuela, y aunque *Ridge Racer 2* tuvo algunas mejoras estéticas y jugables, sus desarrolladores se centraron en su vertiente multijugador. "Conectar las máquinas para ofrecer carreras multijugador fue un gran paso para la serie", explica Jerry. "Sega ya lo había hecho con *Virtua Racing*, así que Namco tenía que hacer lo mismo para seguir siendo competitiva. Además, si cada sala recreativa unía dos coin-ops, se duplicaría el número de unidades vendidas. Sega estaba un poco por delante en términos de tecnología, y Namco estaba intentando ponerse al mismo nivel. En esos días, la rivalidad entre Namco y Sega estaba en su punto culminante. Aunque era algo secreto en lo que trabajaban, parecía que cada uno sabía qué juegos estaba haciendo su rival. Y esta competencia motivaba a cada compañía a superar a la otra con cada nuevo juego. Creo que esta rivalidad hizo que los títulos

de ambas fueran mejores." Una magnífica innovación de *Ridge Racer 2* fue la presencia del espejo retrovisor. En el juego original, los rivales controlados por la CPU podían acercarse a los jugadores y adelantarles sin problemas, pero en la secuela los usuarios podían verlos y bloquear su paso. Así que, aunque la adición de un espejo retrovisor fue una innovación menor, otorgó a las carreras de *Ridge Racer 2* de un toque estratégico. "Recuerdo ver el espejo retrovisor por primera vez y quedarme impresionado porque sabía que no era un aspecto fácil de recrear en un juego", comenta Jerry. "Había muchas prioridades que el equipo tenía que considerar. Hay que recordar que, en esa época, los avances tecnológicos se daban a un ritmo rápido, así que era excitante ver nuevos logros a medida que sucedían. Y cada uno de ellos tenía su know-how detrás, no era como parchear un código".

Los asiduos a los recreativos respondieron positivamente a las novedades integradas en *Ridge Racer 2*, con el aliciente de poder competir contra otros siete jugadores. Como ya sucediera con el original, la popularidad de *Ridge Racer 2* aseguró la continuidad de la serie. Le entrega siguiente, *Rave Racer*, lucía mejores gráficos que su predecesor, y por primera vez permitía a los jugadores elegir el coche para competir.



» [Arcade] Al contrario que en sus predecesores, en *Rave Racer* se podían efectuar saltos.



» [Arcade] La increíble sensación de velocidad de *Rave Racer* era una de sus muchas cualidades.



“CONECTAR MÁQUINAS PARA HABILITAR CARRERAS MULTIJUGADOR FUE UN GRAN PASO. SEGA YA TENÍA VIRTUA RACING, ASÍ QUE NAMCO TUVO QUE COPIARLO”

JERRY MOMODA

GRADOS DE EVOLUCIÓN **GRANDES SPIN-OFFS** **[1995-1996]**

LOS MEJORES SPIN-OFFS DE LA SERIE PRINCIPAL

RIDGE RACER REVOLUTION

Además de tres nuevos trazados, *Ridge Racer Revolution* incluyó la opción de espejo retrovisor de *Ridge Racer 2* y una vista externa similar a la establecida en el *Ridge Racer* de PlayStation. También se integró un modo Link-Cable para dos jugadores, coches secretos desbloqueables y un modo buggy.



RAGE RACER

Como concesión a la “simulación”, *Rage Racer* usó una paleta de colores más oscuros que los títulos anteriores de la serie. También incluyó un sistema en el que podíamos obtener dinero para adquirir mejoras y nuevos coches. Para ir superando los cinco tipos de pruebas (clases) del juego, era necesario quedar entre los tres primeros.



POCKET RACER

El modo buggy del citado *Ridge Racer Revolution* se trasladó después a coin-op. Los coches podían rebotar en los bordes de la carretera sin que aminoraran la marcha, y los rivales perdían el control al golpearles.



GRADOS DE EVOLUCIÓN

GRANDES SPIN-OFFS [2000-2004]

OTRAS EDICIONES MUY BUENAS DE LA SAGA

RIDGE RACER 64

Aparte de incluir los circuitos de *Ridge Racer* y *Ridge Racer Revolution*, *Ridge Racer 64* incorporó pistas exclusivas ambientadas en el desierto así como otra adicional más urbana. El título de N64 también contaba con un modo multijugador a pantalla partida para hasta cuatro jugadores.



R: RACING EVOLUTION

Además de tener coches licenciados, *R: Racing Evolution* incluyó un modo historia con cinemáticas. Otra innovación fue la presencia de un medidor de presión que se llenaba cuando nos acercábamos a los competidores, lo que provocaba que perdieran el control del coche.



RIDGE RACER

Aunque la versión para PSP de *Ridge Racer* se nutrió de pistas, coches y melodías de entregas previas, todos ellos lucían mejor que nunca. Además se introdujo una característica nueva: al derrapar se llenaba gradualmente la barra de nitro, la cual nos permitía pisar a fondo en las rectas.



SECTION.T

F: 1'30"765
1: 0'20"934

RECORD

F: 1'30"765
1: 0'20"934
2: -'-'-'-'
3: -'-'-'-'



» [PlayStation] Podíamos tomar las curvas cerradas a gran velocidad con los coches de tipo grip en *Ridge Racer Type 4*.

► Otra novedad era que los jugadores podían seleccionar una vista externa además de la consabida vista subjetiva, incluyendo además dos pistas nuevas junto a versiones mejoradas de los circuitos de los juegos anteriores. Aunque parecían mejoras de poca entidad, estos cambios requirieron de un gran esfuerzo por parte del equipo. Esto quedó claro para Jerry cuando visitó Japón. "Parte de mi trabajo era ser la voz del jugador, así que siempre estaba revisando los títulos de nuestros competidores y comparándolos con los de Namco", señala Jerry. "Sabía que el equipo conocía mejor que yo lo que estaba haciendo Sega, pero aun así transmitía lo que observaba y aprendía al hablar con los jugadores americanos en los salones recreativos. Afortunadamente, pude ver títulos en desarrollo cuando visitaba Japón, así que realmente apreciaba lo que estaban haciendo y el tiempo y esfuerzo que requería. Solían pasar muchas horas en la oficina, y no era raro que los equipos durmieran en el trabajo durante las últimas fases de desarrollo".

Otra característica común a la saga *Ridge Racer* eran los entornos urbanos y montañosos, una "norma"

que Jerry atribuye parcialmente a la moda japonesa de los noventa y en la que la saga *Ridge Racer* se centraba. "Mantuvieron los circuitos de montaña debido a la fascinación de la época por el "drifting" y conducir coches deportivos por las sinuosas carreteras de montaña", señala Jerry. "Además, había una potencia limitada de procesamiento gráfico, por lo que la elección de los entornos





» [PlayStation] Dependiendo del equipo que eligiéramos en *Ridge Racer Type 4*, obtener el tercer puesto era un fracaso.

probablemente era tanto una preocupación técnica como estética”.

Cuando fue editado en 1995, *Rave Racer* tuvo una gran acogida entre los jugadores, especialmente en Japón, donde se convirtió en la máquina arcade dedicada más rentable de 1996. Pero a pesar de esta popularidad en los arcades, su sucesor fue desarrollado para consolas. Un camino que no era nuevo dado que, en 1994, el fantástico port de *Ridge Racer* ayudó a vender millones de PlayStation, serie que tuvo continuidad más tarde con la llegada de *Ridge Racer Revolution* y *Rage Racer* en 1995 y 1996, respectivamente. Siguiendo este camino emprendido en la consola de Sony, *Ridge Racer Type 4* llegó a territorio europeo en 1999, encontrándose con una dura competencia como recuerda el ex-director de marketing de Namco USA, Mike Fischer. “Me uní a Namco justo en la etapa final del lanzamiento de la tercera entrega de *Ridge Racer* para consola, pero estuve mucho más involucrado en *RRT4*”, recuerda Mike. “Fue una época mágica. Creo que siempre hubo un lugar especial en el corazón de Sony para *Ridge Racer*, así que asociarnos con ellos fue realmente maravilloso, pero tuvimos un pequeño problema de identidad. Estábamos tratando de entender qué significaba nuestro juego para los usuarios en un mundo donde *Gran Turismo* era tan grande, realista y vistoso que nada podía competir contra él. Así que había todo tipo de opciones muy curiosas en

RRT4. “Podías conectar dos PlayStation con un cable, y la pantalla partida para dos jugadores se convertía en una para cuatro participantes. Incluso podías enchufar un segundo mando y usarlo como acelerador pulsando uno de los botones. También sacamos el Jogcon, un mando que encantó a los más hardcore”.

Además de original, *Ridge Racer Type 4* también aseguraba una gran vida útil gracias a un modo Carrera con historia de por medio, que desafiaba a los jugadores a competir para diferentes equipos con expectativas muy distintas para sus pilotos. Esta rejugabilidad estaba garantizada por el vasto número de coches que se incluyeron, los cuales se desbloqueaban gradualmente al competir para cada uno de los equipos rivales presentes en el juego. “Yo estaba totalmente a favor de añadir modo Historia a *RRT4* y ampliarlo”, asegura Mike. “Hizo que el título fuera más rejugable y aumentaba la vida útil del mismo. Así que como director de marketing para consumidores, estaba muy feliz. De nuevo, estábamos tratando de competir contra *Gran Turismo* cara a cara. Esto a menudo nos llevaba en direcciones

“ESTABA A FAVOR DE AÑADIR LOS MODOS HISTORIA A R4. HACÍA QUE EL TÍTULO FUERA MÁS REJUGABLE Y LA GENTE LO DISFRUTARA DURANTE MÁS TIEMPO”

MIKE FISCHER



» [PlayStation] Los coches tipo drift de *Ridge Racer Type 4* eran ideales para los trazados más sinuosos.



► diferentes en términos de experiencia de usuario, y estaba encantado de hacerlo. Había una cantidad enorme de contenido en *RR4*, pero en el fondo era un arcade. Pero aun así hicimos de él una experiencia rica y profunda, los desarrolladores añadieron mucho valor extra.

Otro aspecto de la secuela que agregó valor fue el destacado papel que se le dio a Reiko Nagase, la famosa "virtual idol" que Namco creó para este título. Pero a pesar de que fue una pieza clave en las campañas de marketing del juego y se ganó el favor de un buen grupo de usuarios, Namco decidió que Reiko sería reemplazada en la secuela, *Ridge Racer V*. Sin embargo, esto no salió según lo planeado. "En *Ridge Racer V* se creó a una nueva chica, y el equipo japonés nos envió todo tipo de increíbles ilustraciones conceptuales", comenta Mike. "Era arte CG bellamente renderizado, pero luego, en algún momento, recibimos una llamada urgente diciéndonos que detuviéramos todo, que no publicáramos ningún arte y que no dejáramos que nadie lo viera. Lo que había pasado era que su collar estaba basado en una pieza real de la marca Tiffany. No sé si dicha empresa les había demandado o si, durante el desarrollo del juego, alguien preguntó sobre ello, pero tuvieron que rehacer todo su arte".

Al igual que pasó con *Ridge Racer Type 4*, *Ridge Racer V* tuvo que competir con la entrega correspondiente de *Gran Turismo*,



» [PlayStation 2] El modo fácil de *Ridge Racer V* nos ponía las cosas realmente sencillas, ideal para los más novatos.



» [PlayStation 2] El modo Time Attack de *Ridge Racer V* era una buena forma de aprenderse los circuitos.



» [PlayStation 2] A pesar de su excelente control, quedar en primera posición en *Ridge Racer V* era difícil.





» [Xbox 360] Además de ayudarnos a tomar las curvas, derrapar recargaba el nitro en *Ridge Racer 6*.



» [Xbox 360] Los túneles de *Ridge Racer 6* eran una seña de identidad más de esta franquicia.

AUNQUE RIDGE RACER V PUEDE QUE NO HAYA TENIDO EL MISMO ÉXITO QUE EL SIMULADOR GRAN TURISMO, OFRECIÓ UNA EXPERIENCIA ÚNICA Y DIFERENTE

MIKE FISCHER

pero incluir cientos de coches reales como albergaba el juego de Polyphony no era una opción. La solución que tomó el equipo de *Ridge Racer* fue aprovechar esta posible desventaja a su favor. "No podíamos tener licencias para coches reales, así que diseñamos vehículos ficticios, y como resultado, pudimos hacer que esos coches hicieran cosas que los reales nunca podrían hacer", explica Mike. "Podían acelerar más rápido, frenar mejor y controlarse de maneras diferentes. Así que, aunque *Ridge Racer V* no tuviera el mismo atractivo que *Gran Turismo*, ofreció una experiencia única y diferente para muchas personas a las que simplemente no les gustaba la simulación. Por lo tanto, no contar con licencias nos liberó, no teníamos que recrear un comportamiento superrealista para los vehículos. En su lugar, pudimos dar a los jugadores una experiencia que fue mucho más allá de lo que la simulación de *Gran Turismo* ofrecía".

Además de acumular elogios por sus diferencias, *Ridge Racer V* fue nominado a varios premios cuando salió para PS2 a principios de 2000. Más tarde en ese mismo

año fue adaptado para arcades, donde se rebautizó como *Ridge Racer V: Arcade Battle*. Después, aparecieron spin-offs como *R: Racing Evolution*, *Ridge Racer* (PSP) y *Ridge Racer DS* en 2003 y 2004, y luego la serie principal continuó con *Ridge Racer 6*. Además de diferenciarse con nuevas características, esta entrega rompió con la tradición al ser un título de lanzamiento exclusivo para Xbox 360, como detalla Ryota Toyama, exproductor de localización de Namco Bandai USA. "Ridge Racer históricamente había sido editado como título de lanzamiento en PlayStation, así que *Ridge Racer 6* fue un cambio total en la dinámica habitual", comenta Ryota. "Microsoft estaba intentando posicionar Xbox 360 como la consola dominante en Estados Unidos, así que quería que *Ridge Racer 6* estuviera al menos al mismo nivel que todas las versiones anteriores o incluso superarlas al añadir nuevas características. En *RR6* no sólo había nuevos circuitos, sino también nuevos modos de juego y más cosas; Reiko Nagase aún era muy popular en esa época, y contar con una escena en HD con ella como protagonista era algo nuevo. Así que ese fue uno de los comentarios que transmití por parte de Microsoft al equipo de desarrollo". ▶

GRADOS DE EVOLUCIÓN GRANDES SPIN-OFFS [2004-2006]

MÁS SPIN-OFFS DE LA SAGA DE NAMCO

RIDGE RACER DS

Ridge Racer DS era una versión mejorada de *Ridge Racer 64*, pero también tenía sus propias características. Las más importantes fueron la integración de control táctil y el modo multijugador inalámbrico, y a esto se sumó la presencia de nuevos coches.



CRITICAL VELOCITY

Si fusionáramos *Ridge Racer* con *Chase HQ* daría como resultado algo similar a *Critical Velocity*. Al estar diseñado por el mismo equipo que creó la entrega para PSP, *Critical Velocity* mostraba un apartado visual muy logrado y una imponente sensación de velocidad.



RIDGE RACER 2

Ridge Racer 2 mantuvo las 12 pistas de su predecesor de PSP y añadió nueve más extraídas de versiones previas. También contó con 62 coches (en comparación con los 17 de su predecesor), y albergó nuevas opciones de juego como el genial modo Supervivencia.



» [Xbox 360] En *Ridge Racer 6* era posible usar los turbos una vez que el medidor correspondiente estaba lleno.

GRADOS DE EVOLUCIÓN GRANDES SPIN-OFFS (2009-2011)

NOTABLES ENTREGAS PARA PORTÁTILES

RIDGE RACER ACCELERATED

Básicamente, *Ridge Racer Accelerated* fue una versión para móviles de *Ridge Racer 2*, aunque tenía menos circuitos y coches. Donde más se diferenció fue en la forma de controlar los vehículos, con opciones que hacían uso del sensor de movimiento, el empleo de botones en pantalla, etc.



RIDGE RACER DRIFT

Teniendo en cuenta que *Ridge Racer Drift* corría sobre Java, es muy llamativo lo fiel que se mantenía a la serie de Namco. La sensación de velocidad era tremenda, los derrapes funcionaban muy bien y, encima, gráficamente daba el pego a pesar de utilizar sprites.



RIDGE RACER 3D

Además de estar recreado en 3D, esta edición exclusiva de 3DS ofrecía aspectos novedosos como seis modos inéditos... incluido el One-Make Race, donde competíamos contra un grupo de oponentes que conducían el mismo tipo de coche que nosotros. Una entrega bastante meritosa.



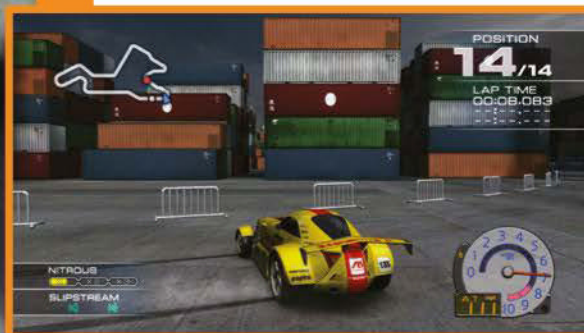
» [PlayStation 3] Si nos poníamos detrás de un coche en *Ridge Racer 7*, podíamos beneficiarnos del efecto rebufo para ir más rápido.

Otra novedad incluida en *Ridge Racer 6* fue su estructura no lineal en la que era posible disputar carreras que estaban marcadas en el mapa para desbloquear otras nuevas. También había pruebas sin turbos, aunque estos eventos no eran obligatorios. "Muchos juegos japoneses tenían una progresión lineal, pero los usuarios comenzaban a demandar más libertad," observa Ryota. "Así que creo que esta nueva disposición añadía algo más de libertad para los jugadores. También queríamos añadir una mayor profundidad mediante diferentes modalidades y niveles de dificultad, para asegurarnos de que los jugadores pudieran disfrutar del título durante mucho tiempo. Por otro lado, la saga siempre destacó por ser muy accesible, y eso gustaba en Japón. Sin embargo, los jugadores estadounidenses querían algo más desafiante, así que tratamos de encontrar un equilibrio".

En un 2005 lleno de juegos de velocidad para Xbox 360, *Ridge Racer 6* se las apañó para diferenciarse de sus rivales, si bien su secuela, *Ridge Racer 7*, regresó a Sony para ser un título de lanzamiento de PS3. Se incluyó el rebufo, lo cual añadió una capa de estrategia debido a que permitía obtener turbos. "En los primeros *Ridge Racer*, todo giraba en torno a evitar chocar con las paredes y usar el nitro en el momento adecuado," comenta Ryota. "Impedir que nos



» [PlayStation 3] A diferencia de lo recreado en entregas previas de la saga, en *Ridge Racer 7* se podían personalizar los coches.



» [PlayStation 3] Como sucedió en otras ediciones de la saga, *Ridge Racer 7* destacó por la presencia de coches muy originales.



» [PC] Por primera vez en la saga, embestir a otros coches era recompensado en *Ridge Racer Unbounded*.



» [PC] Una de las muchas modalidades de *Ridge Racer Unbounded* nos animaba a poner a prueba nuestra técnica en el derrape.

adelantaran en los primeros juegos era algo interesante, porque era una buena táctica. Pero el rebufo añadió un poco de estrategia a las carreras, ya que no sólo usabas el turbo, sino también a tus rivales. Además, creo que tener que derrapar más para obtener nitro atrajo a muchos jugadores. En cierto modo, hacía un poco más fácil ganar las carreras, pero trazar las curvas derrapando era la esencia de *Ridge Racer*, y funcionó bien”.

Dejando de lado estas innovaciones, *Ridge Racer 7* también se sumó a la moda de las carreras urbanas y a la personalización. “Sabíamos que las carreras callejeras y la personalización eran algo importante,” comenta Ryota. “Así que integramos eso en *Ridge Racer 7*, pero en pequeñas dosis porque alejaría a la serie de su esencia. Por eso, la personalización no era tan completa como en otros juegos, lo cual creo que fue algo positivo. De lo contrario, habría perdido su identidad”.

Este último punto no pasó desapercibido para críticos y jugadores, y *Ridge Racer 7* ganó el premio al mejor juego de carreras para PS3 en 2006. Desde entonces, han aparecido nada menos que ocho títulos de *Ridge Racer*, aunque ninguno de la saga principal. *Ridge Racer Unbounded* no era originalmente un juego de la serie y fue una obra más “libre” de Bugbear. De hecho, esta entrega fue muy polarizada, ya que su jugabilidad basada en pilotar de forma agresiva y los entornos destruibles lo acercaba más a títulos como *Burnout* y la propia serie *Flatout* de Bugbear que a la saga de Namco. Aun así, era muy divertido.

“EL USO DEL REBUFO AÑADÍA UN POCO MÁS DE ESTRATEGIA A LAS CARRERAS, ASÍ QUE NO SOLO HABÍA QUE SABER USAR EL NITRO, SINO APROVECHARSE DE ESE FACTOR”

RYOTA TOYAMA

Esta dilatada ausencia de entregas principales en la serie es algo que Ryota siente profundamente.

“Es triste que no hayamos visto nuevos *Ridge Racer* recientemente”, suspira Ryota. “Quizás sea porque siempre ha sido un juego de estilo arcade, y hoy en día, incluso en Japón, no tenemos tantos títulos de su estilo como antes. Creo que la cultura ha cambiado.”

Por su parte, el recuerdo que guarda Jerry Momoda de *Ridge Racer* es muy reconfortante. Lo vivió con el original y el hecho de que fuera lo que le terminó llevando a Namco le invitan a afirmar lo siguiente: “Miro a *Ridge Racer* de una forma nostálgica; y cuando lo hago, pienso en lo que estaba haciendo en ese momento”, dice Jerry con una sonrisa. “Todavía juego a títulos de carreras y sigo adorándolos. También sigo apreciando lo que es *Ridge Racer*. Y el hecho de que vuelvas una y otra vez a jugarlo es el ingrediente secreto de cualquier videojuego de estilo arcade”. ✨

GRADOS DE EVOLUCIÓN

GRANDES SPIN-OFFS [2011-2016]

OTROS RIDGE RACER INTERESANTES

RIDGE RACER

Recibió algunas críticas, pero *Ridge Racer* para PS Vita tenía mucho que ofrecer. La conducción, los derrapes, el uso del nitro y el rebufo funcionaban muy bien, y el hecho de tener que acabar cada carrera en las primeras posiciones para desbloquear mejoras era un gran incentivo.



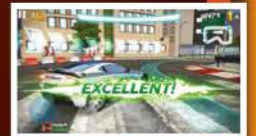
RIDGE RACER SLIPSTREAM

El nombre *Ridge Racer Slipstream* guardaba relación directa con el enfoque total de esta entrega hacia la técnica del rebufo, donde al colocarnos detrás de los vehículos rivales, gozábamos de una menor resistencia al viento y, por lo tanto, aumentábamos la velocidad.



RIDGE RACER DRAW & DRIFT

En *Ridge Racer Draw & Drift* podíamos trazar las rutas en la pantalla de nuestro móvil iOS y Android. Y cuanto más deprisa lo hacíamos, más velocidad adquiría nuestro coche. Una mecánica muy particular que separa a esta entrega de cualquier otra que haya aparecido hasta ahora.



HOMEBREW

>> Nuevos desarrollos para sistemas clásicos

Nuevo número y continuamos teniendo muy en cuenta el homebrew de nuestro país, siendo éste uno de los más potentes del mundo en casi cualquiera de las plataformas retro existentes. En esta ocasión nos lanzamos a por la Game Boy Color y os contamos cómo se ha hecho uno de los juegos más recientes de su catálogo gracias al equipo malagueño PC Nono Games.



Cuando parecía que el grupo malagueño no se alejaría jamás del ZX Spectrum, se sacaron de la manga este simpático plataformas para Game Boy Color que está gozando de un merecido éxito.

Texto de Atila Merino 'blackmores'

En los últimos años, muchos desarrolladores homebrew para ordenadores de 8 bits han dado el salto a las consolas, bien porque ya están cansados de trabajar en un único sistema o porque prefieren abarcar más público gracias a la mayor popularidad de estas últimas. PC Nono Games, formado por los hermanos Antonio (Nono) y Salvador Román (Copy) son un ejemplo de ello, pues tras diseñar muchos videojuegos consecutivos para ZX Spectrum, se propusieron crear su

primer trabajo para Game Boy. "Llevábamos ocho títulos seguidos para Spectrum y queríamos hacer algo diferente, algo para otra plataforma y que nos permitiera usar muchos colores. Teníamos ganas de colorear, pero a su vez, que fuese para una plataforma que hubiéramos vivido en su momento. La Game Boy Color cumplía todos estos requisitos", comenta Nono.

Sin pensarlo dos veces, los hermanos malagueños se pusieron manos a la obra con su primer juego para la portátil de 8 bits de Nintendo, teniendo un objetivo muy

claro desde el principio: "Queríamos hacer algo diferente de lo que estábamos haciendo estos últimos años, y que tuviera muchos colores. Queríamos colores y plataformas del bueno. Y, principalmente, divertirnos durante el desarrollo, que con los juegos de ZX Spectrum se sufre mucho", recuerda Copy al respecto.

Una vez claro el objetivo, el siguiente paso fue buscar un argumento que fuera lo suficientemente interesante para llevarlo a cabo, además de asignarle un nombre al juego. "El argumento lo impulsieron, en

HOME BREW: ASI SE HIZO SERGIO KIDD

Os explicamos cómo se hizo el primer juego de PC Nono Games para la portátil de 8 bits de Nintendo.



» Los hermanos muestran con orgullo el juego en hardware real junto a la edición física.

cierto modo, los sprites y el pixelart con el que contábamos; ellos fueron los que marcaron el guión: ¡Acabar con el Rey!”, explica Nono, que también añade que “el nombre, como ocurre en casi todos los juegos, es difícil de concretar, pero en esta ocasión teníamos muy claro que tenía que transmitir que se trataba de un plataformas al cien por cien. Así que como teníamos dudas entre cuatro candidatos, hicimos una encuesta en Twitter para que el público decidiera”.

Finalmente, el ganador, con más de un cuarenta por ciento de los votos registrados, fue *Sergio Kidd* (un claro homenaje al *Alex Kidd* de Sega), dejando las otras opciones (Johnny Bros, Mr. Jones y Mr. Wonderful) prácticamente sin opciones. Una vez obtenidos el nombre del juego y su argumento, fue hora de crear los gráficos y la banda sonora. Los primeros “son obra de Vexed, un autor que ofrece sus servicios a muy buen precio y fueron realmente una gran inspiración para nosotros. Además, hay pequeños detalles de otros autores, como analogStudios, RottingPixels, Pixel_Poem o Poloviiinkin”, nos cuenta Copy.

La banda sonora, por su parte, “es de Beatscribe, un compositor que se dedica principalmente a hacer música para plataformas de 8 bits a un precio muy razonable”, en palabras de Nono. Además, el propio Nono se encargó del diseño y la programación, mientras que su hermano Copy hizo lo propio con el mapeado. Según comenta Nono, “el programa principal del desarrollo ha sido GB Studio. Es muy

ameno de manejar y además te permite escribir puro código si quieres hacer cosas más avanzadas. Para los gráficos usamos Tiled y GMS 2”.

Sin embargo, *Sergio Kidd* ha supuesto algunas dificultades para sus autores, ya que “era nuestro primer juego para la Game Boy Color y hemos tenido que aprender herramientas nuevas para su desarrollo, además de toparnos con las limitaciones de la máquina, que no son pocas”, comenta Copy. No en vano, el desarrollo del juego se alargó durante un año, según explica Nono, “porque éramos primerizos desarrollando para Game Boy Color y, aunque sea una máquina con la que hemos jugado muchas veces, a la hora de la verdad, cuando desarrollas un juego es cuando conoces hasta el último detalle de sus limitaciones de hardware y su forma de procesar el software. Y esto, quieras que no, lleva un tiempo importante”.

Finalizadas las partes técnicas del juego, faltaba por diseñar la parte más artística del proyecto para lo que sería la portada, tan importante en los tiempos que corren para todo fan de los videojuegos homebrew que se precie. “Con la portada nos ocurrió un poco como con el título, pues teníamos dudas entre varios diseños, siendo uno de ellos de Ozar Midrashim y los otros dos, nuestros. Así que nuevamente hicimos una encuesta en Twitter para que el público decidiera”, recuerda Copy. La portada ganadora alcanzó casi un cincuenta por ciento de los votos, lo que demuestra que la gente tenía bastante claras sus preferencias. ✳



» Cartel promocional para la presentación de *Sergio Kidd* en la feria Amstrad Eterno celebrada en Málaga el 30 de septiembre de 2023.

HOMEBREW

>> Nuevos desarrollos para sistemas clásicos



ENTREVISTA

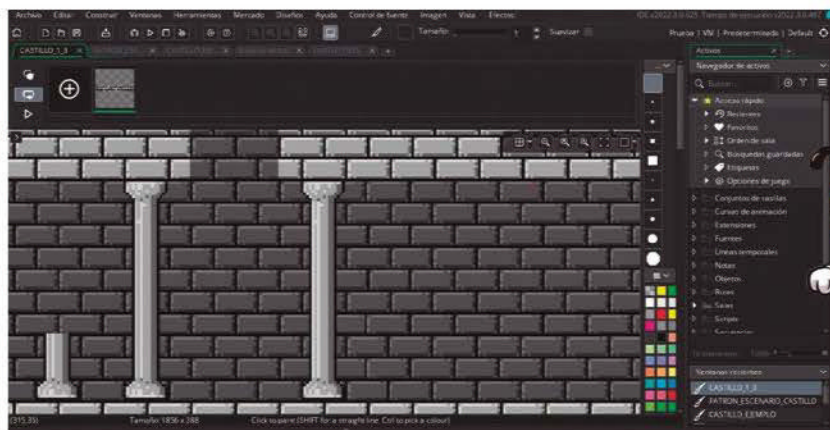
Hemos tenido el placer de entrevistar a los hermanos Román Martín (Nono y Copy) para que nos explicasen con un poco más de detalle y en primera persona cómo habían creado diversos aspectos de Sergio Kidd.

■ **¿De dónde os llegó la inspiración para crear el juego?**

Las inspiraciones son claras: al ser un videojuego de plataformas, nos hemos inspirado en los que para nosotros (y creo que la mayoría de la humanidad estará de acuerdo) han sido los mejores juegos de plataformas de la historia, es decir, los de *Super Mario Bros*, *Alex Kidd* y *Sonic*. Tiene la velocidad de *Mario*, con los saltos sobre enemigos y cajas que golpear con la cabeza; las mecánicas de los jefes están inspiradas en *Alex Kidd* y hay algún que otro detalle de *Sonic*.

■ **¿Era muy distinta la idea original que teníais en la cabeza de la que ha quedado en la versión final publicada?**

Sinceramente, la versión final ha sido mejor de lo que esperábamos. Éramos muy humildes en el desarrollo y estábamos centrados principalmente en que fuese muy colorido, pero a medida que avanzábamos se nos ocurrían nuevas ideas que



» Muestra de cómo se crearon las paredes de fondo del castillo.

probábamos y al final todas han sumado en un videojuego, en nuestra opinión, muy completo.

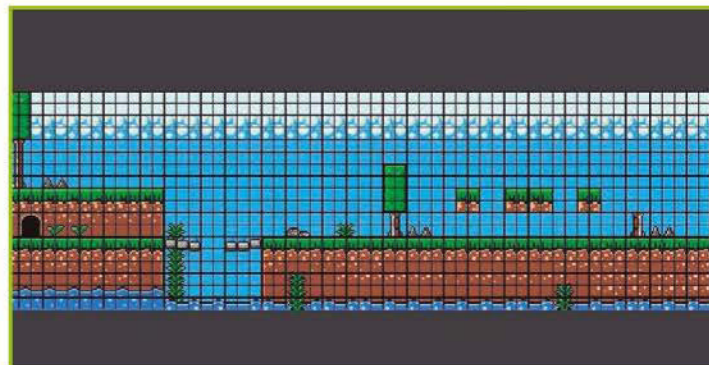
■ **¿Estáis contentos con el resultado final que habéis obtenido?**

Sí, estamos muy contentos. Tanto con la edición digital, como con la preciosa edición física. Además, el público nos lo ha confirmado después de la gran demanda y buena crítica que ha tenido.

■ **¿Se ha quedado algo fuera que no hayáis podido implementar por falta de tiempo o espacio?**

Sinceramente, no. Hemos conseguido implementar todo lo que habíamos planificado. Pero, por decir algo que podríamos me-

» Diseñando el primero de todos los niveles del juego.



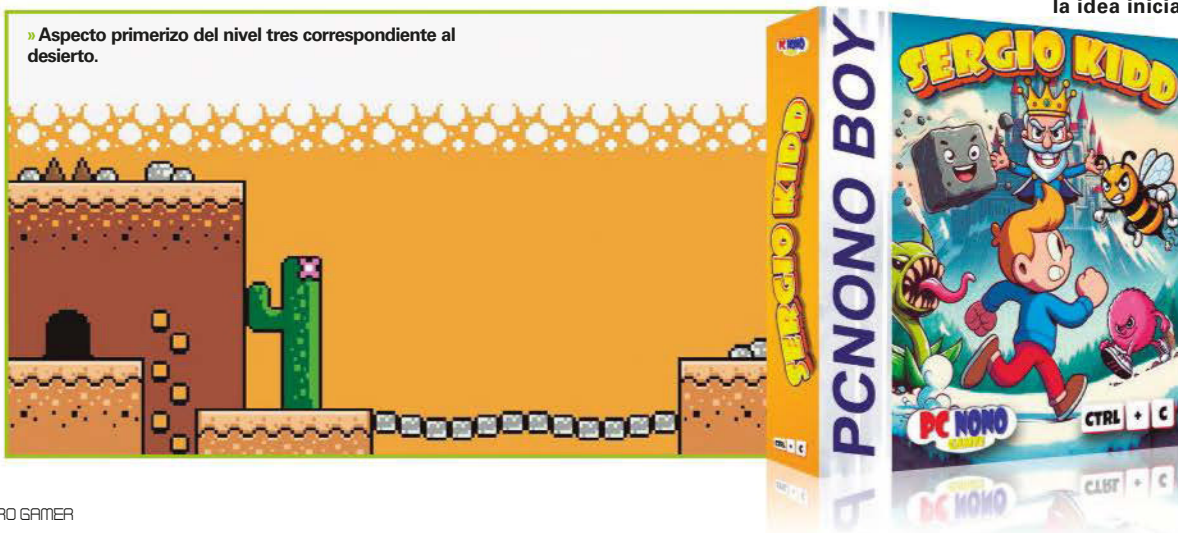
jorar, quizás los gráficos de las cinemáticas que hemos pixelado nosotros mismos. Pero ya estamos trabajando en ello para mejorarlo en el próximo título que publiquemos.

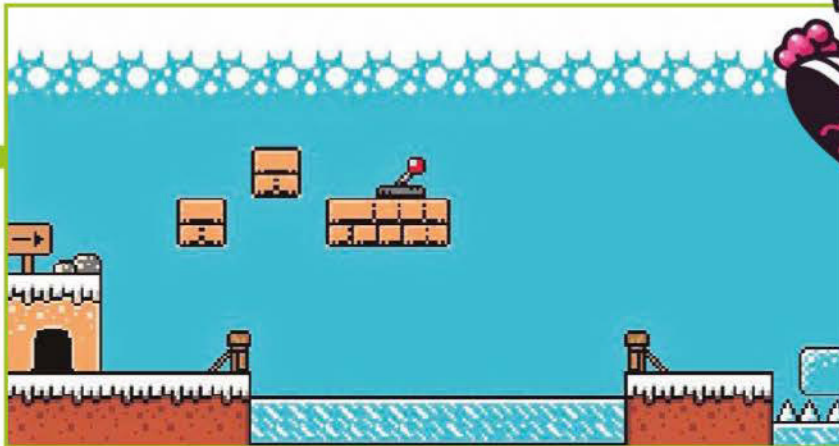
■ **¿Se os pasó por la cabeza hacer el juego únicamente para Game Boy o la idea inicial era que fuera un juego pensado para la versión color de la portátil de Nintendo?**

Fuimos a por los colores, queríamos que fuese súper colorido y directamente nos decantamos por la Game Boy Color. Aunque reconocemos tener una espinita clavada con la Game Boy original después de terminar el desarrollo.

» Mockup que muestra cómo debía quedar la edición física.

» Aspecto primerizo del nivel tres correspondiente al desierto.





» Captura inicial enseñando parte del escenario de la nieve.

■ ¿Qué nos podéis contar de la versión realizada para Super Game Boy?

La versión para Super Game Boy fue una sugerencia que nos hizo nuestro compañero Xeif y que, sin duda, aceptamos. Además, él nos ayudó a implementarlo y creemos que ha quedado bastante bien.

■ ¿Quién más ha participado en el desarrollo de Sergio Kidd?

Además de los que ya han salido en las dos páginas anteriores, ha participado más gente de forma indirecta, como Marina (la hija de Copy), que ha corregido la traducción al inglés y también puso su voz en el tráiler del juego. Además, la tipografía de la edición física la creamos nosotros mismos con Photoshop, pero para la que utilizamos en los diálogos del juego cogimos un pack de fuentes por Internet, en concreto las de Jeremy Odube.

■ Tras el éxito del juego, tenéis pensado realizar una segunda parte que profundice en la historia de este nuevo personaje?

La verdad es que no somos muy de segundas partes; dicen que las segundas partes nunca fueron buenas. Bromas aparte, nos gustaría que nuestro próximo videojuego fuera algo diferente y que nos presente nuevos retos, tanto a nosotros a la hora de desarrollarlo, como al usuario a la hora de jugarlo.

■ ¿Y algún otro para la Game Boy?

Para Game Boy seguro que haremos algo más; la verdad es que hemos encontrado unas herramientas y un método de trabajo que nos hace bastante ameno y divertido desarrollar para Game Boy y seguro que saldrán más cositas en un futuro.

■ Hasta ahora siempre habéis hecho una edición física de vuestros juegos, y Sergio Kidd no iba a ser menos. ¿Có-

mo se lleva a cabo un trabajo de este nivel?

En esta ocasión hemos usado un método totalmente diferente al que usamos para las ediciones de ZX Spectrum. Hemos contado con la gran profesionalidad de Cajas Retro para la caja, mientras que el manual lo hemos diseñado nosotros mismos con Figma y con mucho amor.

■ ¿Qué pasos habéis seguido para lograr una edición física tan bonita?

El proceso es el siguiente: nosotros diseñamos todo, la caja, el manual, el cartucho, etc. Y cuando está todo preparado, lo mandamos a Cajas Retro. Él comprueba las medidas y otras correcciones en el diseño y, cuando lo tiene listo, hacemos una prueba. Si la prueba es correcta, tanto en diseño como en medidas y color, mandamos a fabricar una tirada.

■ ¿Le recomendaríais a los desarrolladores de microordenadores de 8 bits que probaran a crear un juego para Game Boy?

Por supuesto que lo recomendamos; de hecho, la Game Boy es prima hermana de los ordenadores de 8 bits ya que el procesador es un derivado del Z80 y, al fin y al cabo, es una consola de 8 bits. En teoría viene a ser lo mismo programar para uno que para otra, sólo que con algunas diferencias en cuanto a resolución, colores o limitaciones de hardware, pero con poca diferencia a la hora de programar. Sigue siendo lenguaje de programación y píxeles por un tubo. Y, mientras esperas en la cola del bus o en la del médico, vas haciendo algún que otro test. Es muy divertido.

■ ¿Qué le diríais a la gente que aún no ha probado Sergio Kidd?

Les diríamos que si les gustan los juegos clásicos de las sagas *Super Mario Bros* o *Alex Kidd*, van a disfrutar mucho



» Copy y Nono en el museo OXO de Málaga junto a una Game Boy de tamaño gigante.

Script

```
1 ;START SCRIPT.
2
3 VM_PUSH_CONST 1
4 VM_REPLACE_TILE XY 10, 2,
  bank bg_TILES_OJOS_tileset,
  bg_TILES_OJOS_tileset, .ARG0
5 VM_POP 1
6
7 ;END CODIGO.
```

References

BACKGROUNDS

bg_tiles_ojos (TILES_OJOS)

» Muestra del código fuente escrito por Nono en su labor de programador de Sergio Kidd.

con Sergio Kidd. Al principio parece fácil y sencillo, pero la curva de dificultad esta muy lograda y el último mundo, el del castillo, es bastante complicado. El youtuber Vida Extra Retro tardó más de dos horas en pasárselo, así que la diversión esta garantizada. ★

HOMEBREW

>> Nuevos desarrollos para sistemas clásicos

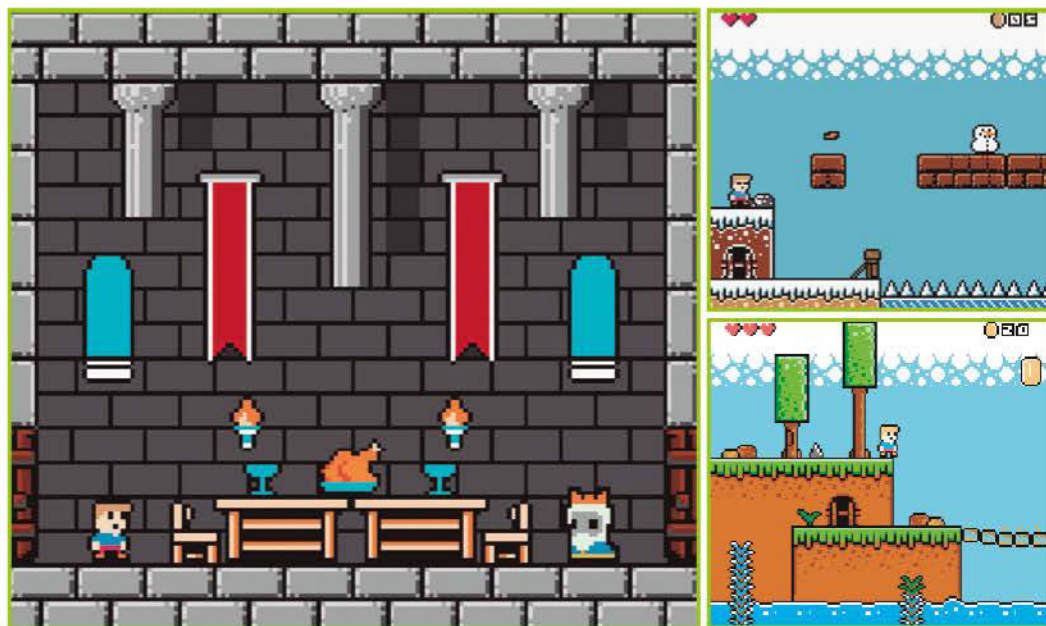
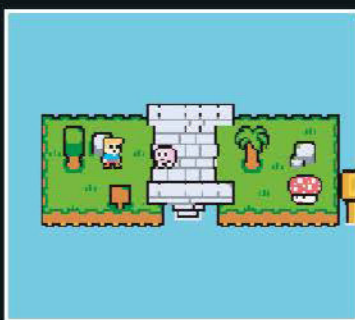
Retomamos de nuevo la sección dedicada a los videojuegos españoles más actuales creados de forma casera para los sistemas más antiguos, como el Amstrad CPC, el MSX, el ZX Spectrum o la Game Boy. Precisamente, la portátil de Nintendo está viviendo una segunda juventud gracias a multitud de juegos de gran calidad, como este *Sergio Kidd* desarrollado por los chicos de PC Nono Games.



● SISTEMA: GBC

● DESARROLLADOR:
PC NONO GAMES

● AÑO: 2023



SERGIO KIDD

Tras haberse labrado un nombre en el mundo homebrew gracias a una buena cantidad de videojuegos desarrollados y publicados para ZX Spectrum, PC Nono Games da el salto a la Game Boy Color para sorprendernos con una notable aventura de plataformas. Tomando elementos de algunos de los más grandes clásicos de la historia de las plataformas para 8 y 16 bits, como las sagas *Super Mario Bros*, *Alex Kidd* e incluso *Sonic*, el primer trabajo de este grupo malagueño para la carismática portátil de Nintendo ha logrado llamar la atención de los jugadores gracias a su jugabilidad y sencillez. En *Sergio Kidd* se nos narra una leyenda en la que los habitantes de un pueblo se reunían en la plaza del mismo para comprar e intercambiar alimentos. Pero un buen día nombraron a un Rey, quien poco después aplicó impuestos a esas ventas y trueques e hizo enfadar a sus habitantes, los cuales se rebelaron y marcharon hacia el castillo. Sin embargo, el Mago

Merlín, mano derecha del Rey, hizo uso de su magia y los convirtió en monstruos obedientes que formarían parte de su ejército. A partir de entonces, nadie más osó enfrentarse al malvado Rey, hasta que un joven valiente llamado Sergio Kidd llegó al reino. Y aquí es cuando entramos nosotros en acción, controlando a un chaval de pelo rubio cuya única habilidad es saltar y que debe superar un total de cinco mundos de diferente ambientación (como la playa, el desierto, la zona helada o el castillo) antes de enfrentarse al Rey. Además, cada mundo consta de cuatro fases y también existen varios niveles de bonus, por lo que el juego alcanza unos veinticinco niveles en los que hay repartidos un total de once enemigos diferentes, además de dos jefes finales. Las referencias antes citadas se pueden ver cuando saltamos sobre los enemigos para acabar con ellos, al entrar en las diversas tuberías que hay a lo largo del juego y al golpear con la cabeza los bloques con

interrogante que esconden monedas o corazones extra (todo ello herencia de *Super Mario Bros*), en las luchas contra alguno de los jefes finales al Piedra, Papel o Tijera (al más puro estilo *Alex Kidd*) o en trampas como los pinchos del suelo (muy habituales en *Sonic the Hedgehog*). Técnicamente estamos ante un juego de gráficos sencillos pero graciosos y divertidos que, además, lucen un buen colorido. Musicalmente tampoco desentona, y es que sus variadas melodías son tarareables y recuerdan mucho a otros juegos de este tipo. Aunque no se trata de un juego excesivamente difícil, sí que perderemos rápidamente la partida las primeras veces, incluso en los primeros niveles, ya que contamos con una sola vida dividida en varios corazones que se pueden ampliar. Por suerte, podremos grabar la partida en cualquiera de las cuevas que encontremos si previamente hemos conseguido la llave que abre el cofre.

82%

REVIEWS Y PREVIEWS DEL HOMEBREW MÁS ACTUAL

Analizamos algunos de los juegos más recientes del homebrew y, además, os hablamos de futuros lanzamientos.



MINE ESCAPE

- SISTEMA: AMSTRAD CPC
- DESARROLLADOR: CAPA SOFT
- AÑO: 2024

Si Capa Soft se inició en el desarrollo de juegos para Amstrad CPC con el divertido *Jax the Dog* y más tarde publicaron *Roland in RetroAlacant*, ahora le toca el turno a *Mine Escape*. La tercera incursión de Sergi Caparrós en este ordenador ha incorporado a Igor Errazkin a los gráficos y a José Antonio Martín en labores musicales, creando entre todos una interesante aventura en la que, controlando al minero Jax, deberemos recorrer cuarenta y cinco estancias en busca de las herramientas que nos permitirán reparar el ascensor para escapar de la mina en la que nos encontramos. La pantalla de carga es otra genialidad del grafista francés Titan, que nos hará comenzar la partida con toda la ilusión del mundo antes de que los fantasmas y demás seres de *Mine Escape* nos impidan llevar a cabo nuestro cometido.

73%

EN DESARROLLO



CRONELA'S MANSION

La ambición de Francesco Terracciano le ha llevado a desarrollar una aventura gráfica al más puro estilo *Maniac Mansion* de LucasFilm Games para una gran variedad de consolas, entre las que se encuentran SNES, GB, GBC, GBA o NES.



BABY ODYSSEY

Uno de los muchos proyectos en los que anda metido José Luis Salguero, líder de Physical Dreams Games, es *Baby Odyssey*, un arcade que verá la luz próximamente en MSX. Controlamos a un bebé que debe recorrer a gatas cada una de las salas mientras cambian de color todas las baldosas que va tocando.



CAKE KEEPER

Mientras se va cociendo *Bitch vs Zombies*, Xeif tiene otro trabajo en proceso bajo el nombre de *Cake Keeper* y que verá la luz próximamente en Game Boy Color. Se trata de un arcade en el que debemos proteger una serie de pasteles de los insectos.

PYJAMARAMA

- SISTEMA: MSX
- DESARROLLADOR: FREGARNI
- AÑO: 2024



Han tenido que pasar cuarenta años para que uno de los grandes clásicos de los ordenadores de 8 bits de los años ochenta llegara al MSX, pero finalmente Frederic García lo ha conseguido. El juego original, ideado por Chris Hinsley y publicado por Mikro-Gen para ZX Spectrum, Amstrad CPC y Commodore 64 en 1984 es considerado uno de los mejores trabajos de su época. *Pyjamarama* es la segunda parte de la saga iniciada con *Automania* en 1983 y se convirtió en una de las mejores de sus cinco entregas. Esta versión para MSX respeta la obra original, pero adapta de maravilla la paleta de colores del ordenador japonés alejándose de los ports directos del ZX Spectrum. Se trata de una notable aventura en la que tomamos el control de Wally Week.

81%



THE MIJADORE

- SISTEMA: ZX SPECTRUM
- DESARROLLADOR: EdD
- AÑO: 2023

El primer videojuego creado por José Luis García, más conocido como EdD, es un tremendo golpe de nostalgia, pues recuerda a los grandes clásicos ochenteros programados para ZX Spectrum. El desarrollador madrileño es el autor de esta aventura de plataformas compuesta por casi cuarenta pantallas repletas de trampas y enemigos que nos harán esforzarnos en todo momento con saltos milimétricos hasta que su protagonista, Milko Jones, logre recuperar el jarrón Mijadore que se encuentra en alguna parte de una antigua pirámide semienterrada. Con unos gráficos cuidados y coloridos, una música más que notable y una jugabilidad extraordinaria, *The Mijadore* logra enganchar a todo tipo de jugadores.

83%

RETROHOMEBREW

>> Analizamos los clásicos del Homebrew

Una vez más os traemos cuatro juegos homebrew clásicos, que no tienen por qué ser los mejores, sino tan sólo haber marcado el inicio de algo importante en sus respectivos sistemas. En esta ocasión, por ejemplo, dos protagonistas de la Edad de Oro del software español regresaron, muchos años después de aquella etapa, a la creación de videojuegos para ordenadores de 8 bits.



● SISTEMA: MSX

● DESARROLLADOR: KAROSHI / RELEVO

● AÑO: 2009



LA CORONA ENCANTADA

Es fácil afirmar, sin ningún atisbo de duda, que hubo un antes y un después dentro de la escena homebrew con el lanzamiento de *La Corona Encantada* para MSX. El grupo Karoshi Corporation, especializado en el estándar japonés, llevaba ya unos cuantos años desarrollando y publicando videojuegos de calidad notable gracias al talento de Jon Cortázar y Eduardo Robsy, pero fue en 2009 cuando apareció su obra maestra, que a la postre marcaría el final de Karoshi y el inicio de Relevo Videogames, compañía fundada por el propio Cortázar. Pero centrémonos en *La Corona Encantada*, y es que esta fantástica aventura de plataformas tiene el enorme mérito de traer de vuelta al maestro Alfonso Azpiri al mundo de la ilustración para videojuegos de 8 bits tras casi veinte años de la última vez. Y este hecho gana mucha más importancia cuando se trata de un juego homebrew en una época en que las portadas las realizaba gente amateur debido a que no se preten-

día ganar ni un euro distribuyendo este tipo de trabajos. El juego nos narra la historia de una corona mágica que otorgaba a su portador el poder de reinar. Un día, el codicioso consejero del reino planeó robarla y contrató a sicarios sin saber que uno de ellos se pondría la corona y desataría una maldición que lo convirtió en veinte monedas de oro y a la futura reina en hielo. Nosotros, controlando al protagonista, el legítimo heredero de la corona, tenemos por objetivo recuperar todas las monedas y salvar a nuestra amada. Como era de esperar, *La Corona Encantada* tiene influencias de algunos juegos de la Edad de Oro del software español, sobre todo de Dinamic (*El Capitán Trueno*, *Hundra*, *Phantomas* o *Camelot Warriors*), aunque sin copiar descaradamente a ninguno de ellos. El protagonista se desplaza por una gran cantidad de pantallas estáticas entrelazadas y puede usar dos tipos de salto (uno más largo y otro más corto) que nos ayudarán a sortear enemigos y alcanzar ciertas alturas, pero

en ningún momento puede atacar o derrotar a los numerosos adversarios que pueblan los escenarios. Aunque el juego no es demasiado complicado, al completar la primera partida podremos elegir entre dos niveles de dificultad que cambian su duración máxima: veinte minutos para el modo normal y quince en dificultad alta. En cuanto a los aspectos técnicos, *La Corona Encantada* luce un precioso apartado gráfico a todo dolor haciendo uso de la paleta de colores del MSX y no como el simple port de ZX Spectrum al que estábamos acostumbrados en los años ochenta. Pero es que, además, se nos da la opción de ver el juego como si del ordenador de Sinclair se tratara, lo que supone todo un acierto. Por otro lado, la banda sonora es una oda al buen gusto gracias a las composiciones de Servio Vaquer (Beyker), pero también destacan los efectos de sonido de José Vicente Masó (WYZ). Una obra indispensable para todo buen amante del retro.

95%

REVIEWS DEL HOMEBREW CLÁSICO, AQUEL QUE YA TIENE UNOS AÑOS

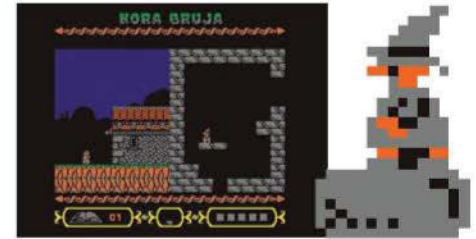
Analizamos algunos de los clásicos del homebrew español, muchos de los cuales fueron pioneros en sus respectivos sistemas.



HORA BRUJA

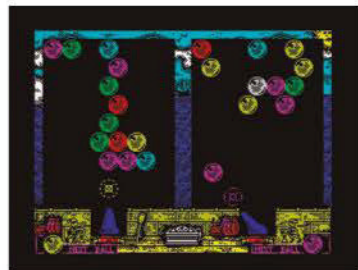
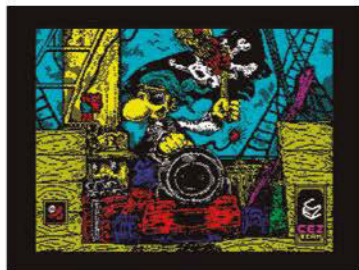
- SISTEMA: AMSTRAD CPC
- DESARROLLADOR: ESP SOFT
- AÑO: 2011

Uno de los mejores trabajos de la primera etapa del grupo ESP Soft fue esta aventura de plataformas que hoy día es considerado un juego de culto. Tomaremos el control de una bruja que ha estado encerrada durante mucho tiempo y que, tras escapar, deberá impedir que una nueva bruja recién llegada al reino pueda hacerse con su libro de brujería. Por fortuna, quince de las páginas fueron arrancadas del libro tiempo atrás y esparcidas por todo el castillo, por lo que nuestra primera misión será hacernos con todas las hojas antes de recuperar nuestros poderes. Además, tendremos que encontrar y recuperar cuatro objetos esenciales para superar la aventura. Recorrer el castillo y sus alrededores es una delicia gracias al excelente diseño de pantallas y a un carismático apartado gráfico en modo 1 que le



otorga cierto encanto. La música tampoco desentona, aunque con el transcurso de la partida se nos hará un poco repetitiva. Pero el punto fuerte de *Hora Bruja* es una jugabilidad clásica que nos obliga a recorrer, una y otra vez, todas las estancias del castillo y el bosque hasta dar con los objetos necesarios. Otro punto a favor es la decisión final, que nos permitirá visualizar dos finales distintos escogiendo entre sendas decisiones morales. El autor de esta gran obra fue gg (Antonio B), que se encargó de todos los apartados del juego (programación, gráficos, música, sonido y pantalla de carga), excepto de la portada, que es obra de David Macho "6128". Por su enorme adicción y atractivo jugable, merece muchísimo ser disfrutado en la actualidad.

83%



CANNON BUBBLE

- SISTEMA: ZX SPECTRUM
- DESARROLLADOR: CEZ GS
- AÑO: 2007

En los primeros años del homebrew español casi todo se gestaba en la prestigiosa web Computer Emuzone gracias a sus distintos equipos de desarrollo internos. CEZ GS (de Game Studio) acabó publicando una gran cantidad de videojuegos para ZX Spectrum, siendo *Cannon Bubble* uno de sus mejores trabajos. Se trata de un clon del fantástico *Puzzle Bobble* de Taito (1994) adaptado de forma maravillosa a los circuitos del microordenador de 8 bits de Sinclair, sustituyendo a los dragones originales por una ambientación



completamente pirata. El objetivo es disparar con el cañón (a uno o dos jugadores) las bolas de colores para eliminar las que hay en pantalla, haciendo coincidir tres o más del mismo color. Programado por Utopian, tiene gráficos de Anjuel y Kendroock, música de Beyker y Wyz, y una jugabilidad de diez.

80%

SARDINA FOREVER

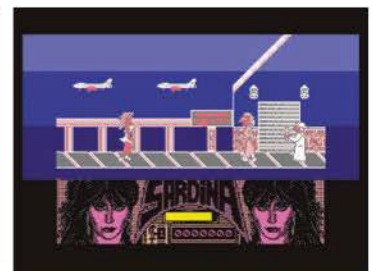
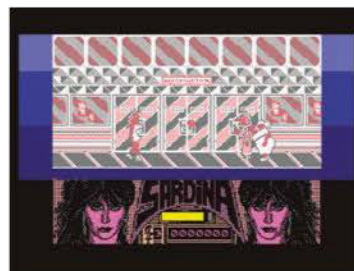
- SISTEMA: AMSTRAD CPC
- DESARROLLADOR: GEN SOFT
- AÑO: 2012

Quizá no sea el mejor juego que ha pasado por el Amstrad CPC, pero *Sardina Forever* fue el culpable de que Javier García Navarro, anti-guero programador de Genesis Soft para Iber Soft (*Sabrina* y *Ormuz*) fundase poco después el grupo 4MHz, uno de los más reputados de la escena homebrew. Su idea era resarcirse de aquel infame *Sabrina* publicado en 1988 y mejorarlo todo lo que fuera posible, sobre todo a nivel jugable. En ese aspecto cabe destacar la inclusión de música por parte de McKlain (el original no



tenía) y la bajada de dificultad, pues la primera versión era prácticamente injugable. El apartado gráfico, sin embargo, dio un ligero paso atrás por culpa de una confusa paleta de colores y, además, se perdió la segunda fase, aunque se agradece a JGN que quisiera mejorar el primero de sus trabajos.

65%





DAVID WISE

El aclamado compositor de videojuegos reflexiona sobre sus dos décadas en Rare, época durante la cual compuso las bandas sonoras de docenas de juegos de éxito como *Wizards & Warriors*, *Solar Jetman*, *Battletoads* y el gran *Donkey Kong Country*.

Texto de Lewis Packwood

David Wise estaba vendiendo teclados en una tienda de música cuando los fundadores de Rare, Chris y Tim Stamper, entraron. Después de que les mostrara sus composiciones, los hermanos lo contrataron para crear la música de su primer título para NES, *Slalom*. Durante las siguientes dos décadas, David compuso música para docenas de juegos de Rare como *Wizards & Warriors*, *Battletoads* y *Donkey Kong Country* antes de dejar la empresa en 2009, años después de la compra de Rare por parte de Microsoft. Desde entonces, ha compuesto música para juegos como *Tengami* o *DKC: Tropical Freeze* así como para el nuevo *Nikoderiko: The Magical World*.



» David posa durante su época en la que componía para Rare: se puede ver una NES sobre su mesa.

¿Cómo te metiste en la música, David?

Vivíamos en una casa en Leicester, y mi hermano daba clases de piano. Lo escuchaba tocar, y luego me acercaba al piano e intentaba sacar las melodías por mí mismo. Descubrí que podía escuchar algo y repetirlo en el piano. Componer música realmente comenzó unos años después, cuando conseguí una guitarra acústica. Aún no sabía lo que estaba haciendo con dicha guitarra, lo único que hacía era tocarla completamente de oído y únicamente conocía algunos acordes. Pero la tocaba lo suficientemente bien como para poder componer fragmentos de música. Una vez que agarré esa guitarra y comencé a improvisar con ella fue cuando comencé a componer.

¿Empezaste a tocar otros instrumentos?

Cuando tenía unos 13 o 14 años, tocaba la trompeta y el cornetín en una banda, y también el fliscorno. Luego conseguí una batería, la cual todavía conservo. No soy el mejor batería, pero hay algo muy orgánico en golpear los tambores que creo que todos necesitan experimentar. ¡Es bueno para controlar la ira!

¿Te gustaban los videojuegos cuando eras pequeño?

Creo que mi primer juego fue *Pong* de Atari, al que jugué cuando tenía tres años, y probablemente hubo un par más. Pero el que de verdad me marcó fue *Super Mario Bros* de NES. Cuando comencé a trabajar para lo que más tarde se convertiría en Rare (en ese momento todavía era Ultimate Play The Game), me sentaron frente a *Mario* en una pantalla CRT y me dijeron que lo jugara durante semanas.

¿Cómo terminaste trabajando para Rare?

Cuando conocí a Tim y Chris Stamper por primera vez, estaba trabajando en una tienda de música. Les vendí algunos teclados y al mismo tiempo me contrataron. Acababan de lograr que *Slalom* funcionara, que era su primer juego para NES. Así que fue entonces cuando comencé a trabajar para ellos de manera independiente.

¿Habías compuesto algo previamente?

Sí. El MIDI era algo nuevo, y como estaba trabajando en una tienda de música, eso me había dado la oportunidad de utilizar un equipo moderno, conectarlo y empezar a escribir cosas mientras trabajaba. Así que no sólo estaba vendiendo teclados, también estaba escribiendo mis propias canciones.

¿Y fue pura casualidad que los hermanos Stamper entraran?

Eso creo, pero así es la vida, ¿verdad?

¿Qué recuerdas de tu trabajo con la NES?

Era como un timbre, en realidad: tenía tres canales más otro de ruido o percusión. Tenías una onda triangular que en el rango alto sonaba como un búho ululando, y en el rango bajo lo hacía distorsionado porque era un sistema de 8 bits muy básico. Y luego había dos ondas cuadradas. Así que era muy limitado, y costaba sacar melodías decentes: me costó varios años de trabajo conseguirlo. Pero fue un buen aprendizaje, ya que si puedes hacer que un sistema de 8 bits suene bien, lo demás es fácil.

¿Cómo era trabajar en Rare en esos primeros días?

Fue más divertido que trabajar en la



“ Si consigues
que una consola
de 8 bits suene
bien, lo demás es
realmente fácil ”

David Wise

» David Wise posa en la Gamescom 2024 antes de su intervención sobre su reciente trabajo en *Gimmick!* 2



CRONOLOGÍA SELECTA

- SLALOM [1987] NES
- WIZARDS & WARRIORS [1987] NES
- RC PRO-AM [1988] NES
- MARBLE MADNESS [1989] NES
- WWF WRESTLEMANIA [1989] NES
- CALIFORNIA GAMES [1989] NES
- WHO FRAMED ROGER RABBIT [1989] NES
- COBRA TRIANGLE [1989] NES
- IRONSWORD: WIZARDS & WARRIORS II [1989] NES
- SILENT SERVICE [1989] NES
- CAPTAIN SKYHAWK [1990] NES
- SNAKE RATTLE 'N' ROLL [1990] NES
- TIME LORD [1990] NES
- SOLAR JETMAN [1990] NES
- BATTLETOADS [1991] NES
- BEETLEJUICE [1991] NES
- WIZARDS & WARRIORS III [1992] NES
- RC PRO AM II [1992] NES
- BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON [1993] NES
- BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS [1993] SNES
- BATTLETOADS ARCADE [1994] ARCADE
- DONKEY KONG COUNTRY [1994] SNES
- DONKEY KONG LAND [1995] GB
- DONKEY KONG COUNTRY 2 [1995] SNES
- DONKEY KONG COUNTRY 3 [1996] SNES
- DIDDY KONG RACING [1997] N64
- MICKEY'S RACING ADVENTURE [1999] GAME BOY COLOR
- STAR FOX ADVENTURES [2002] GAMECUBE
- IT'S MR PANTS [2004] GAME BOY ADVANCE
- DIDDY KONG RACING DS [2007] DS
- VIVA PIÑATA: POCKET PARADISE [2008] DS
- TENGAMI [2014] MÓVILES/WII U
- DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE [2014] WII U
- SNAKE PASS [2017] SWITCH/PS4/XBOX ONE/PC
- YOOKA-LAYLEE [2017] SWITCH/PS4/XBOX ONE/PC
- YOOKA-LAYLEE AND THE IMPOSSIBLE LAIR [2019] SWITCH/PS4/XBOX ONE/PC



» [NES] David compuso la música para casi todos los juegos que Rare programó para NES, como el divertido *Snake Rattle 'n' Roll*.



» [NES] *Slalom* fue el primer título de Rare en el que David Wise puso su sello. Los hermanos Chris y Tim Stamper le pidieron que compusiera su banda sonora tras un encuentro (con demostración incluida) en la tienda de música en la que trabajaba en esos días.

► tienda de música. Tenía mi propia oficina, y simplemente entraba allí y me ponía a trabajar. Era bastante intenso. Si lo comparas con las compañías de juegos actuales, estas son un poco más "relajadas" y en general se protege más a los trabajadores. Sin embargo, dado que era algo nuevo y emocionante, no nos dábamos cuenta de lo duro que era en realidad. Pero si no hubiera sido así de intenso, creo que nunca habríamos lanzado todos los juegos que terminamos realizando.

¿De qué tipo de intensidad hablamos?

Bueno, llegaba a las nueve de la mañana y me iba a las nueve de la noche... y lo hacía siete días a la semana: ese tipo de intensidad. Y todos lo hacíamos, ya fueras diseñador o programador. Creo que la única vez que librábamos era los sábados por la mañana, cuando nos dedicábamos a limpiar nuestros coches porque había una máquina para hacerlo en las oficinas. No había mucho más que hacer: estábamos en la granja de Rare y había

vacas y ovejas alrededor, así que lo único que realmente te entretenía era tu trabajo.

¿Te gustaban los coches?

Lo cierto es que no. Pero si tienes suficiente dinero para comprar un buen coche, lo compras, ¿verdad? Recuerdo haber tenido un deportivo, pero yo iba en bicicleta al trabajo, así que casi nunca lo usaba. Al final, lo vendí y compré un piano de cola. Aún lo tengo en la habitación de al lado.

¿Hubo algún momento importante para ti de los primeros juegos en los que trabajaste?

Recuerdo *Wizards & Warriors*, que me gustó mucho. Estaba escribiendo pequeñas melodías en el piano cuando estaba en la escuela, y compuse el tema de *Ironsword: Wizards & Warriors II* cuando tenía 14 o 15 años. Estaba experimentando con el contrapunto, que funciona sorprendentemente bien con un sistema limitado, porque sugieres acordes sin usarlos. Y cuando sólo tienes un máximo de tres notas, el contrapunto es genial. El estilo de Bach se tradujo muy bien a los videojuegos.

Debió ser una liberación cuando pasaste a las máquinas de 16 bits.

Desde luego, aunque todavía no usábamos MIDI. Teníamos un programa llamado Brief, y todo se escribía a mano. Compilabas, esperabas y lo escuchabas. Cuando llegó SNES, imaginé que iba a poder usar una gran cantidad de instrumentos, pero solo había 64K de memoria, es decir, la misma que se utiliza si pones un CD durante 400 milisegundos.

Entonces, ¿cómo lograste producir una música tan increíble en SNES?

Había un sintetizador llamado Korg Wavestation, y su método consistía en



» [NES] *Wizards & Warriors* fue el segundo título de NES en el que trabajó David Wise. Además, también se encargó de crear la música para sus dos secuelas y el spin-off de Game Boy.

tomar muchos pequeños sonidos y re-secuenciarlos. Pensé: "Puedo hacer eso en una Super NES." Estaba experimentando con formas de onda de ciclo único, que es cuando reduces las formas de onda al tamaño más pequeño posible. Si las tocas solas, suenan como un zumbido, pero si aplicas un "envelope", de repente empieza a sonar como un instrumento real. Y si combinas muchas de estas formas de onda de ciclo único rítmicamente o haces crossfading entre ellas, de repente suena muy bien. Tu paleta se expande exponencialmente y puedes hacer muchas más cosas. Así que esa emoción de pensar "tengo todos estos nuevos sonidos para experimentar" fue lo que realmente terminó creando la banda sonora de *Donkey Kong Country*.

¿Cómo comenzaste a crear la banda sonora de *Donkey Kong Country*?

Comencé en Francia. Estaba sentado en una playa -me había ido de vacaciones con Tim Stamper- y me comentó que íbamos a hacer un juego de 16 bits basado en *Donkey Kong* de la era de 8 bits, lo cual me emocionó bastante. Siempre pensé que alguien como Koji Kondo vendría y reemplazaría la música que había hecho. Así que, mientras componía, tenía

la sensación de que mi música sería reemplazada, lo que eliminaba cualquier presión. Escribí tres piezas musicales y se las entregué

“Casi nunca usaba mi coche, así que lo vendí y me compré un piano de cola”

David Wise

a Tim, quien me dijo: "¿Puedes juntarlas todas?" Lo hice, y ese es el tema de la jungla de *Donkey Kong Country*. Por eso tiene tres partes distintas.

Has dicho antes que Koji Kondo fue una inspiración para ti.

Completamente. Él compuso la banda sonora de *Mario*, que cuando la escuché por primera vez, no podía determinar si era mala o genial. Pero cuanto más entiendes sobre música, más te das cuenta de que, en realidad, fue algo increíble: fue un uso realmente ingenioso de un conjunto de sonidos muy limitado, logrando sugerir acordes y melodías. Así que sí, su trabajo fue enormemente inspirador, ¡fue increíble!

¿Qué otros tipos de influencias has tenido a lo largo de los años?

No provienen de los videojuegos, no suelo escuchar sus bandas sonoras. Supongo que son cosas como tocar en bandas, orquestas... Ese tipo de cosas. También disfruto viendo películas. Quería que la banda sonora de *Donkey Kong Country* sonara como los grandes sintetizadores japoneses que se estaban utilizando en las BSO de películas.

¿Te frustraba que la tecnología de SNES te limitara en tus composiciones?

Sin duda. Tenías que pensar en las cosas de manera diferente. Aprendí que si vas a introducir un sonido (aunque sólo fuera uno), si este sonaba realmente bien, aunque luego le



» *Solar Jetman* es uno de los mejores trabajos jamás creados por David Wise para NES, con melodías ambientales muy buenas.

quitaras canales, nadie se daba cuenta de que habías realizado tal acción. Solo escuchaban lo principal, y su cerebro completaba los detalles. Esa era una forma de trabajar muy buena que todavía utilizo ahora, sobre todo para mezclar.

¿Tuviste mucha interacción con Nintendo cuando estabas trabajando en los juegos de *Donkey Kong Country*?

Miyamoto-san vino un par de veces. Chris y Tim fueron realmente los que trataban con Nintendo. Así que, en realidad, tuve una interacción mínima. Mi oficina en ese momento era bastante grande; solía ser un establo porque estaba en una granja, y no tenía ventanas, aparte de una claraboya. Así que pasé la mayor parte de mi tiempo en el establo haciendo cosas, bastante apartado de la gente.

Estuviste en Rare durante un par de décadas, ¿cómo cambió la empresa en ese tiempo?

Trabajamos en N64, luego en GameCube, y en ese momento estaban vendiendo la empresa a ▶

5 EXITAZOS

Si no los jugaste, prueba estos 5 juegos en los que D. Wise trabajó.



WIZARDS & WARRIORS

■ *Wizards & Warriors* fue el segundo juego de NES de Rare después de *Slalom*, y fue uno de los primeros títulos en los que trabajó David. Su tema central se basó en una melodía que compuso en su piano cuando sólo tenía alrededor de 15 años.



TIME LORD

■ Wise considera *Time Lord* como la cúspide de su trabajo en sistemas de 8 bits. "Me había costado alcanzar la calidad de los compositores japoneses," comenta, pero en 1990 ya había aprendido nuevos trucos. "No eran sólo melodías: tenían alma".



BATTLETOADS ARCADE

■ Según David Wise, disfrutó trabajando en este juego y le encantó poder contar con 12 canales de sonido, lo que le permitió lograr mayor variedad. "Pude conseguir que algunas cosas sonaran como guitarras", comenta.



DONKEY KONG COUNTRY 2

■ "Para mí, se trataba de sacar el máximo provecho del chip de sonido de SNES," dice Wise. "Fue más ambicioso todavía que *DKC* al contar con una pila, así que no estábamos limitados sólo a 64K de memoria ya que había otros 10K adicionales".



DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE

■ "Fue como volver a casa," dice Wise sobre su trabajo en este título. Kenji Yamamoto creó la música para el juego anterior, *DKC: Returns*, y *Tropical Freeze* fue la primera oportunidad para Wise de regresar a esta serie.

NO MIRES ATRÁS

Por qué David no echa de menos el pasado

■ David Wise declara que no tiene deseo de volver a hacer música para sistemas clásicos como NES y SNES, ya que era muy difícil sacar una melodía decente de estas máquinas. "Era realmente duro en el sistema de 8 bits, y todavía más intenso en la consola de 16 bits", dice. "Y como estás metiendo números, todo es muy calculado y no puedes permitirte descuidar las matemáticas. Tienes que mantener todo controlado. Así que estás sosteniendo todos estos datos de canal abstractos en tu mente, porque intentas que sea muy eficiente para ahorrar memoria. Así que tienes muchas subrutinas girando para ocho canales, y todas tienen que sumar, porque si no lo hacen, podrías pasar horas buscando el número incorrecto. Era muy, muy complejo, había mucha presión. Me agotó incluso cuando tenía 28 años, así que hacerlo ahora realmente me desgastaría mucho".

¿Eso significa que este músico considera el período de NES y SNES como los "malos viejos tiempos"? "Nada de eso", dice, "porque al menos conseguimos crear algo que sonaba decentemente, lo que pasa es que llevó mucho esfuerzo mental. Pero era lo mismo para los diseñadores gráficos y programadores. Siempre quisimos superar las limitaciones. Cualquiera que fuera la disciplina en la que estábamos trabajando, intentábamos hacer lo mejor, porque estábamos muy orgullosos de lo que hacíamos y sólo queríamos mejorar".

Puede parecer que la música iba más sobre matemáticas que sobre creatividad. "Pero no es así", responde Wise. "Parece muy matemático, pero luego no lo es. La estructura tiene que ser sólida para que puedas encajar algo que no lo sea. Porque si estás escribiendo una melodía, tiene que ser fluida. Y es más fácil sugerir movimiento cuando tienes un respaldo sólido: todo fluye mucho mejor".



» [NES] Aunque recibió malas críticas, con *Total* otorgándole una puntuación de un 43%, David considera que el juego *Time Lord* fue un avance en términos de su trabajo en NES.

“Siempre pensé que Koji Kondo vendría y cambiaría toda la música que había compuesto”

David Wise

► Microsoft. Dicha compañía trajo muchas cosas buenas a Rare, pero lo que realmente disfrutaba era trabajar para Nintendo. Así que, al final, decidí marcharme de allí.

¿Hubo algo en particular que te hizo decidir dejar Rare en 2009, o fue más bien una acumulación de cosas?

Obviamente, fue una acumulación, pero sí que hubo una situación en particular. Estábamos trabajando en Kinect en un juego de bolos, y había que pasar por muchos obstáculos para hacer cualquier cosa. Era un proceso lento. No muy lejos de Rare, había una bolera vacía y en desuso, y obtuve permiso del dueño para llevar mis micrófonos y grabar todos los efectos de sonido. Pero eso nunca fue aprobado por Microsoft. Quiero decir que podría haber pasado dos días allí y haber hecho el trabajo muy rápido. Al final, se grabó en Seattle con un gran equipo de personas haciendo los efectos de sonido. Y fue esa desconexión de pensar "bueno, ya no sólo podría haberlo grabado, sino que podría haber añadido todos los efectos de sonido en mucho menos tiempo".

Eso suena frustrante.

Porque lo era. Era bastante frustrante cuando tenías las restricciones de las antiguas consolas. Y cuando finalmente llegan las nuevas máquinas que te liberan de dichas limitaciones, heredas otras nuevas. Creo que encuentras ese problema en muchas empresas. Tienen un proceso y una estructura, y tienes que seguirlos. Y entiendo por qué es así, pero yo lo habría hecho de manera



» [NES] *Battletoads* fue uno de los muchos juegos para los que Wise creó la música en 1991, entre los cuales se incluyen *Sneaky Snakes*, *Beetlejuice* o *WWF Superstars*.

diferente en esa época, y creo que muchas personas probablemente también. Así que fue agradable dejar Microsoft.

¿Cómo fue trabajar en tu primer juego fuera de Rare?

Mi primer proyecto fue *Tengami* para Nyamyam, que eran desarrolladores ex-Rare. Sólo la experiencia de juntarte con personas con las que estás acostumbrado a trabajar, que son buenas personas, que aman hacer las cosas bien y quieren

ser mejores que la competencia, ya era algo refrescante. Habiendo trabajado antes en un entorno restrictivo, fue genial encontrar a personas que no tienen esas restricciones, así que podías ser más creativo. Porque, en última instancia y como desarrolladores, todos somos creadores, ya sea realizando gráficos, música o lo que sea. Todos queremos hacer disfrutar a la gente, así que ese tipo de barreras no son buenas. Después, fui a parar a Retro Studios.

¿Cómo fue trabajar en Retro Studios?

Era muy parecido a como era trabajar en Rare, y algunas de las personas con las que estaba allí habían trabajado en Rare. Así que fue muy acogedor. Fue una experiencia muy agradable.

Y también has trabajado en *Yooka-Laylee*, otro título creado por exmiembros de Rare.

Eso es. Otro gran grupo de personas muy apasionadas por la calidad del trabajo que llevan a cabo.

De alguna manera, es como si nunca hubieras dejado Rare, ya que sigues trabajando con las mismas personas...

¡Sí, tienes toda la razón! Y algunas de las otras empresas con las que trabajo tienen una filosofía muy similar y trabajan de manera parecida. La mayoría de las personas en la industria tienen ese enfoque de "queremos crear algo grandioso, así que pongámonos manos a la obra". Me gusta esa mentalidad. Supongo que eso se remonta a la filosofía original que tenía la familia Stamper en los tiempos de Rare.



» David Wise se encuentra con Takaya Imamura durante la Gamescom 2024. Imamura ha estado involucrado en una gran cantidad de juegos de Nintendo como *F-Zero* o *Stunt Race FX*.



» [SNES] *Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest* se lanzó en 1995, sólo un año después del primer juego, y Wise piensa que incluye algunos de sus mejores temas creados para SNES.



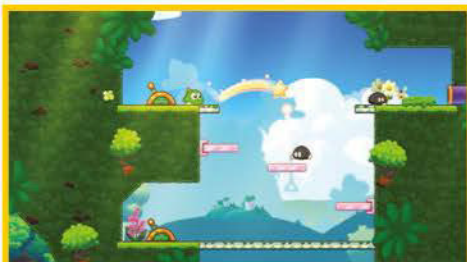
» [SNES] En *Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble!* los jugadores alternaban entre Dixie y Kiddy Kong en una misión para rescatar a Donkey Kong y al pequeño Diddy.



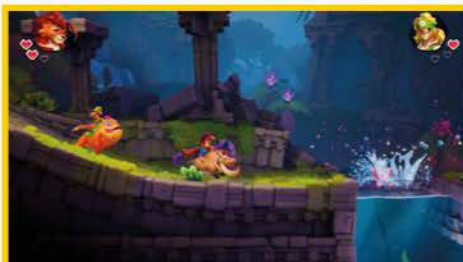
» [Wii U] *Tengami* fue uno de los primeros juegos en los que Wise trabajó tras dejar Rare. Fue creado por Nyamyam, un estudio fundado por varios exmiembros de la compañía británica.



» [Switch] David Wise fue uno de los tres compositores de *Yooka-Laylee*, junto a Grant Kirkhope y Steven Burke.



» [Switch] El colorido y recomendable plataformas *Gimmick! 2* incorpora instrumentos suecos en sus composiciones.



» [Switch] *Nikoderiko: The Magical World* para PS5, PS4, XBOX y Switch es el trabajo más reciente en el que ha participado Wise.

Recientemente, has trabajado en *Gimmick! 2*, ¿cómo surgió eso?

Niklas Istenes, quien dirigía Bitwave, me llamó y me dijo: "siempre he querido trabajar contigo". Así que fui a Gotemburgo para conocerlos y ver lo que estaban haciendo, y estaban produciendo *Gimmick! 2*. Al final de mi etapa de trabajo en NES, recuerdo que Chris Stamper vino y me mostró un juego llamado *Gimmick!* Y yo pensé: "¿cómo lograron hacer eso? ¿Qué tienen ellos que yo no tengo?". Resulta que el cartucho había sido mejorado con un chip de sonido adicional, lo que les daba tres canales extra así como algunas formas de onda adicionales.

¿Entonces ya estabas familiarizado con *Gimmick!* desde aquella época?

No lo estaba, en realidad. Recuerdo que me mostraron *Gimmick!* durante una o dos horas y me contaron la historia detrás del chip de sonido avanzado. Y en Rare me dijeron "no te preocupes por eso, Dave, porque vas a trabajar en Super NES, que tiene ocho canales y permite usar samples". Así que desde ese instante me olvidé de *Gimmick!*

Has tratado de recrear el estilo chiptune de 8 bits para *Gimmick! 2*?

No, no realmente. No es algo que quisiera hacer. La gente me ha ofrecido dinero para hacerlo, pero lo he rechazado. Porque la única manera de hacerlo bien sería trabajar con el hardware original. Podemos emularlo, pero sin esas restricciones, es muy fácil decir: "ah, bueno, pongamos eso de todos modos", así que nunca sería una recreación precisa.

¿Cuál ha sido tu objetivo con *Gimmick! 2*?

Joel Bille, quien ha estado realizando los efectos de sonido, también es un muy buen compositor por derecho propio, y tiene muchos amigos que tocan instrumentos suecos. Y fue agradable poder utilizar instrumentos musicales tradicionales de Suecia. Así que tenemos un nyckelharpa, que es como un violín, y también tiene un toque de guitarra. Es un instrumento maravilloso, así que haber podido trabajar con todos ellos es genial.

¿Y qué hay del futuro? ¿Qué proyectos te aguardan?

Al observar la industria, ha habido algunos

UN NUEVO GIMMICK

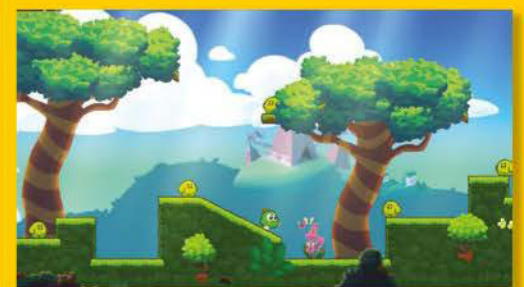
Cómo David Wise creó la BSO para *Gimmick! 2*

■ El plataformas de Sunsoft, *Gimmick!*, se lanzó originalmente en Famicom en 1992, seguido de un lanzamiento limitado en Escandinavia en 1993. Más recientemente, se relanzó en formatos modernos, permitiendo a más jugadores experimentar esta aventura peculiar (y ahora muy cara). Ahora, el desarrollador Bitwave Games ha realizado una nueva secuela, y el estudio contrató a David Wise para crear la música del juego.

Wise ha utilizado instrumentos suecos como el nyckelharpa para la banda sonora, grabando la música en vivo en lugar de usar simulaciones de Tecnología de Estudio Virtual. "Tengo VSTs de nyckelharpa, pero no suenan como un nyckelharpa real", dice. "Cuando está bien afinado y tienes a alguien que sabe tocarlo, suena completamente diferente al VST. El VST fue un punto de partida para componer las melodías, pero en cuanto añades los instrumentos reales, ese sonido maravilloso surge y no tiene nada que ver".

Wise dice que siempre trata de usar música en vivo en sus bandas sonoras, ya que las personas aportan sus propias inflexiones a la música que la hacen cobrar vida. "Los músicos le darán su propio enfoque con pequeños detalles. Si tienes a alguien que toca la flauta todos los días y puede tocarla muy bien, creará sonidos que ni siquiera habías imaginado y que realzarán la melodía. Así que es un verdadero placer trabajar con músicos reales".

Este compositor ha creado tantas bandas sonoras maravillosas para plataformas clásicas en el pasado, que dicha experiencia ha conseguido adaptarla al recientemente estrenado *Gimmick! 2*. Un título disponible para todos los formatos actuales.



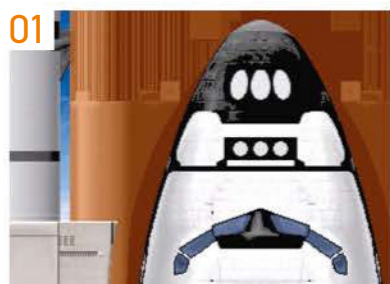
reajustes con los presupuestos y cosas así porque se estaba volviendo demasiado grande. Demasiadas personas estaban tratando de hacer lo mismo, pero un poco mejor, y eso estaba matando la innovación. Tengo la suerte de estar trabajando con algunos estudios independientes que están creando productos muy innovadores, así que para mí el desarrollo de videojuegos se ha vuelto emocionante de nuevo. Aunque no puedo revelar en qué estoy trabajando, hay títulos en camino que ofrecerán diferentes formas de jugar. Y eso es lo que la industria demandaba, porque no necesitamos otro shooter con el último motor gráfico que sólo sea un poco mejor que el anterior. ✨

PANTALLA FINAL



SHADOW DANCER

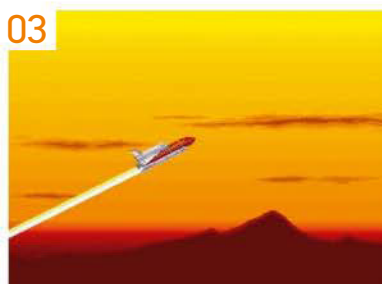
» Lo curioso de la única secuela de *Shinobi* es que el juego nunca deja claro a quién estás controlando. ¿Es Joe Musashi? Las distintas versiones ofrecen respuestas diferentes a esa pregunta. Todo lo que sabemos es que este ninja tiene un perro que le ayuda para evitar que los terroristas detonen varias bombas. Pero, ¿cuál es el objetivo final?



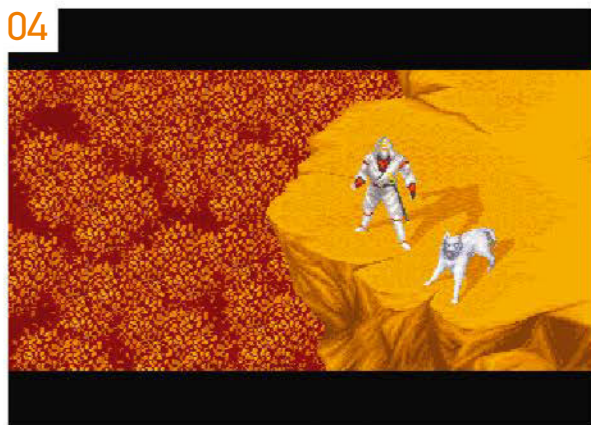
01 » Tras una batalla final sorprendentemente poco espectacular, nuestro ninja consigue escapar y evita ser reducido a cenizas como consecuencia del lanzamiento del transbordador espacial.



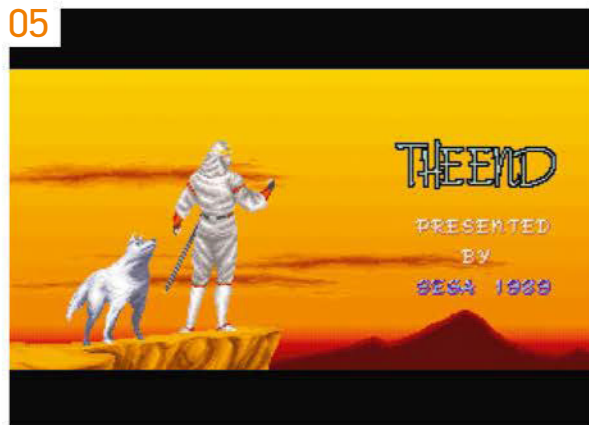
02 » Preparados, listos y... ¡a volar! En realidad, nuestro personaje no está seguro de qué iba exactamente esta misión, pero se supone que era para hacer el bien, ¿verdad? Probablemente debería haberlo comprobado antes.



03 » En fin, ya no sirve de nada darle muchas vueltas al tema. El cohete está surcando el bonito cielo al atardecer y no hay nada que pueda hacer para cambiar el hecho de que el transbordador llegará a... algún sitio.



04 » En un intento de pensar en algo -cualquier cosa- que no sea la remota posibilidad de haber ayudado sin querer a llevar a cabo planes malévolos, nuestro ninja decide que es el momento de liberar tensiones. Junto a su querido compañero canino, mira al cielo y grita: ¡atrápalo!



05 » El perro se vuelve silenciosamente hacia el ninja, dejando que el incómodo silencio de ese "chiste" permanezca un poco en el ambiente. Que el ninja haya contado con él durante todo el juego, bien. Dejarle de lado en la batalla contra el jefe final, regular. Pero, ¿esta gracia? Le saldrá cara al ninja...

retro GAMER

REDACCIÓN

Redactor Jefe **Sergio Martín**

Colaboradores **Jesús Martínez del Vas, Manuel Sagra, Enrique Luque, Bruno Sol, José Luis Sanz, Marcos García, David Alonso, Edgar S. Fuentes, Atila Merino, Julen Zaballa**

Director de arte **Abel Vaquero**

Maquetación **Irene Rincón**

CONTACTO REDACCIÓN

hobbyconsolas@henneomagazines.com

EDITA



HENNEO MAGAZINES S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO

Director General **Manuel del Campo**

Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Daniel Chamorro**

Director de Desarrollo de Producto **Miguel Castillo**

Directora Editorial **Yovanna Blanco**

EQUIPO COMERCIAL

Directora de Ventas **Valle Santos**

Sales Manager del Área de Entretenimiento **Javier Abad**

Equipo Comercial **Estel Peris, Sergio Fernández**

Directora Operaciones y Programática **Aitana Núñez**

Sales controller **Jessica Jaime**

ACCIONES ESPECIALES

Directora de Acciones Especiales **Susana Pardo**

Business Solutions **Susana Herreros y Marina Cobo**

MARKETING

Directora de Marketing, Comunicación y Cultura **Marina Roch**

VÍDEO

Director de Vídeo **Igoe Montes**

DESARROLLO

Director de Desarrollo **Javier Domingo**

SISTEMAS / IT

Director de Sistemas **José Ángel González**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD

Jefa de Contabilidad **Pilar Sanz**

Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

DIRECCIONES Y CONTACTO

HENNEO MAGAZINES S.A.

C/ Juan de Mariana 15

28045, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD

publicidadaxel@henneomagazines.com

CONTACTO SUSCRIPCIONES

+34 915 140 600

suscripciones@henneomagazines.com

CONTACTO MARKETING

marketing@henneomagazines.com

**DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA
Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900**

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRI. 918 031 676

Printed in Spain. Depósito Legal M-40540-2011

Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o en cualquier soporte de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo y por escrito del editor.

Importante información legal: De acuerdo con la vigente normativa sobre Protección de Datos Personales, informamos de que los datos personales que nos facilitemos formarán parte de un fichero responsabilidad de Henneo Magazines S.A. con objeto de gestionar tu solicitud, y enviarte información comercial de éstos sectores editorial, automoción, informática, tecnología, telecomunicaciones, electrónica, videojuegos, seguros, financiero y crédito, infancia y puericultura, alimentación, formación y educación, hogar, salud y productos farmacéuticos, ocio, gran consumo, cuidado personal, agua, energía y transportes, turismo y viajes, inmobiliario, juguetería, textil, ONG y productos/servicios para animales y mascotas. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición deberás dirigirte por escrito a Henneo Magazines S.A. C/ Juan de Mariana 15. 28045, Madrid.



Retro Gamer se publica bajo licencia de Future Publishing Limited. Todos los derechos del material licenciado, incluido el nombre Retro Gamer, pertenecen a Future Publishing Limited, y no puede ser reproducido, en todo ni en parte, sin el consentimiento previo por escrito de Future Publishing Limited.
©2016 Future Publishing Limited.
www.futurepubl.com



7
www.pegi.info

© Nintendo



DOS HERMANOS, **UN** EQUIPO. LA NUEVA AVENTURA DE **MARIO**



82/100

«Es asombroso cómo traslada el estilo de GBA y Nintendo DS a las tres dimensiones»



¡YA DISPONIBLE!

HobbyConsolas.com